Osservatorio Tv
2013

a cura di Barbara Maio

Osservatorio Tv 2013

Progetto di ricerca indipendente coordinato da Barbara Maio

© 2013 by Rigel Edizioni
00147 Roma, Via dei Lincei n.39
Web Site: http://apsrigel.blogspot.it
Contact: barbaramaio@osservatoriotv.it

ISBN 978-88-908180-1-1

Il volume è pubblicato secondo la
Creative Commons Public License

I diritti del progetto appartengono a Barbara Maio. I singoli saggi sono di proprietà dei rispettivi autori. Ogni immagine, video, logo, marchio registrato è del legittimo proprietario.
L'utilizzo degli stessi in questa pubblicazione gratuita ha il solo scopo accademico e didattico.
Osservatorio Tv non è responsabile dei contenuti delle pagine esterne linkate nel testo.
Le traduzioni in italiano di parti non tradotte altrove, sono opera dei rispettivi autori.

Indice

Presentazione di Barbara Maio pag.03
Osservando l'Osservatorio Tv di David Lavery pag.VI

1.*Alcatraz* di Miriam Visalli pag.08
2.*Alphas* di Oriele Orlando pag.23
3.*American Horror Story* di Barbara Nazzari pag.34
4.*Awake* di Alberto Brodesco pag.47
5.*Awkward* di Kelly Andrade pag.58
6.*Boris* di Cristiano Dalpozzo pag.80
7.*Breaking Bad* di Gabriele De Luca pag.96
8.*Community* di Alice Cucchetti pag.108
9.*Downton Abbey* di Alice Casarini pag.122
10.*Dr.Horrible* di Biancalisa Nannini pag.134
11.*Flashforward* di Anna Viola Sborgi pag.146
12.*Fringe* di Stefania Cava pag.159
13.*Games of Thrones* di Kelly Andrade pag.173
14.*Girls* di Giulia Quintabà pag.191
15.*Gossip Girl* di Tito Vagni pag.206
16.*Happy Town* di Barbara Maio pag.219
17.*Homeland* di Sara Martin pag.230
18.*House of Cards* di Attilio Palmieri pag.240
19.*Last Resort* di Barbara Nazzari pag.256
20.*Louie* di Chiara Checcaglini pag.267
21.*Mad Men* di Ilaria Feole pag.279
22.*Mildred Pierce* di Elisa Rampone pag.289
23.*Swingtown* di Giada Da Ros pag.306
24.*The Good Wife* di Ellen Nerenberg pag.323
25.*The Newsroom* di Giada Da Ros pag.334
26.*The Walking Dead* di Luca Pasquale pag.350
27.*Wallander* di Emanuele Rauco pag.361

Biografie degli autori pag.369

Presentazione

Osservatorio TV 2013

Amo le serie tv.

Adoro la narrazione serializzata che crea lunghi, lunghissimi racconti in grado di tenerti compagnia, settimana dopo settimana, anno dopo anno, e che ti fanno palpitare per un serial killer o per un boss mafioso.

Vado in estasi davanti ad un dialogo ben scritto, ben recitato, con passione e partecipazione. Mi trovo sempre più spesso ad amare personaggi del piccolo schermo, a trepidare per le loro vite, seppur irreali.

La mia passione per le serie tv è iniziata all'Università. Ma a ben guardare posso anche fare un passo indietro. Avevo dieci anni a metà anni Ottanta quando l'arrivo della tv commerciale portò con sé una miriade di serie televisive che sembravano oro agli occhi dei giovani che iniziavano a scoprire l'America della grande serialità. In realtà sui nostri schermi arrivò di tutto, e per la maggior parte si trattava di prodotti non esattamente autoriali e degni di essere ricordati. Però tra televisione privata e pubblica riuscimmo a vedere serie come *Hill Street Blues, Mary Tyler Moore, Lou Grant, Star Trek* che oggi sono riconosciute come capolavori del piccolo schermo, e poi "guilty pleasures" come *Hazzard, A-Team, Tre cuori in affitto*.... ed io non mi perdevo nemmeno una di queste serie.

Robert J.Thompson chiama questo periodo la "Seconda Golden Age della Televisione", con prodotti che cominciavano a non aver nulla da invidiare al cinema per scrittura, regia, produzione; con autori che si impiegavano in ruoli doversi tra scrittura, regia, produzione (l'hyphenate-author) e che segnavano i propri prodotti con uno stile personale e riconoscibile. Gli anni Novanta hanno confermato questo andamento positivo e ci siamo ritrovati affascinati dall'universo di David Lynch in *Twin Peaks*, da quello di Chris Carter in *X-Files* o da quello di Joss Whedon in *Buffy The Vampire Slayer*.

La mia prima passione all'Università è stata il cinema tanto che avevo iniziato la mia tesi alla fine degli anni Novanta su Nanni Moretti. Varie vicissitudini hanno poi spostato il mio interesse verso la televisione ed ho quindi cominciato a guardare questi prodotti, che fino a quel momento erano solo fonte di divertimento, come qualcosa in più. Nel 2000 mi sono laureata in Lettere con indirizzo Spettacolo e Comunicazione all'Università Roma Tre con una tesi sulle serie tv degli anni Ottanta e Novanta. Ed il vero interesse è poi partito da qui, continuando a studiare, ricercare e (soprattutto) guardare centinaia di ore di televisione più o meno buona, innamorandomi dell'opera di Joss Whedon, conseguendo un Dottorato e un Post-Dottorato sempre approfondendo il tema, andando fino al centro degli Stati Uniti - in Georgia - per parlare di *Buffy* alla Slayage Conference davanti ad una platea internazionale di decine di studiosi appassionati di una serie tv che, invece, in Italia è stata molto snobbata.

E così arriviamo a questo progetto, Osservatorio Tv, che ho deciso di iniziare per lo stesso motivo per cui faccio tutto: per passione. Ho pensato che mi sarebbe piaciuto leggere un libro che parlasse di serie contemporanee. Infatti, solitamente gli studi sulle serie tv riguardano prodotti che hanno sulle spalle già molte stagioni, ma difficilmente si trovano ricerche omogenee su serie che magari hanno una sola stagione o, addirittura, una mezza stagione prima di una prematura cancellazione. I lavori accademici, o anche solo di semplice consultazione, si focalizzano, di norma, su serie che hanno un corpus di episodi o stagioni abbastanza ampio, così da avere molto materiale a disposizione. O, ancora, si studiano serie magari alla prima

stagione solo se vi è dietro un nome tale da attirare l'attenzione dei critici e degli studiosi.

L'obiettivo di questo progetto e di questo primo volume è, invece, quello di esplorare serie che a prima vista possono non essere "degne" di una analisi più profonda oppure, semplicemente, prodotti che hanno appena una manciata di episodi su cui discutere. Non vi è nemmeno una selezione estetica: alcune delle serie qui trattare sono stati dei grandi fallimenti e delusioni, non sono state giudicate bene da critica e pubblico, oppure sono rimaste nella memoria solo di un ristretto pubblico di nicchia. Comunque, ogni serie tv ha alle spalle tantissimo lavoro e passione, anche quando il risultato finale non è dei più memorabili. E non è detto che una buona intuizione o idea sia solo all'interno di prodotti mainstream o blockbuster.

In questo primo volume ho volutamente tenuto un ampio margine temporale che va dal 2007 al 2013, per questo il libro è molto ampio. Ma la fortuna del digitale e degli ebook è anche quella di non doversi limitare. Se il progetto avrà la fortuna di andare avanti, l'idea è quella di analizzare ogni anno serie dei 12/18 mesi precedenti, così da realizzare un osservatorio permanente che, si spera, possa essere di aiuto a studenti e ricercatori del campo ma, anche, una piacevole lettura per i tanti appassionati di serie tv.

Andando ad analizzare le scelte dei collaboratori, emerge immediatamente come i prodotti statunitensi siano la maggioranza assoluta, seguiti, ma molto alla lontana, da quelli britannici. C'è una sola presenza italiana mentre rimangono fuori le produzioni del resto d'Europa, dell'Australia e della Nuova Zelanda, per non parlare dei prodotti asiatici. Nel 2013 siamo ancora invasi dalla fiction statunitense che, peraltro, mantiene alto il suo livello qualitativo. La Gran Bretagna prosegue nella sua scelta di privilegiare la qualità alla quantità, proponendo quasi sempre mini-serie sotto i 12 episodi. La mancanza degli altri mercati più esotici può essere invece spiegata con problemi linguistici e di distribuzione. Sarebbe certo interessante se sui nostri schermi si potesse scegliere anche qualche prodotto più particolare ma oggi, fortunatamente, abbiamo anche altri mezzi per venire in possesso di prodotti più di nicchia. Lo streaming su internet e le vendite di DVD e Blue-ray ci consentono di avvicinare serie altrimenti impossibili da conoscere.

Partiamo quindi con l'avventura e vi lascio con tantissimi saggi interessanti e vari poiché ogni autore ha potuto scegliere il taglio preferito nell'analisi della serie di cui si è occupato. A questo proposito, approfitto di questa introduzione anche per ringraziare i tanti collaboratori che hanno partecipato al progetto, anche loro guidati da un fortissimo entusiasmo e dalla voglia di discutere la propria serie preferita e David Lavery, amico e collega di studi del Whedonverse, per la sua introduzione.

Buona lettura!

Barbara Maio

Osservando l'Osservatorio Tv

La televisione è morta. Lunga vita alla televisione.

Introduzione di David Lavery
Middle Tennessee State University (USA)

Potremmo essere testimoni della morte agonizzante della televisione così come abbiamo interpretato il medium da consumatori tra la fine del Ventesimo Secolo e l'inizio del Ventunesimo. L'espansione del cavo e dei canali satellitari, la prolificazione di piattaforme uniche per la disseminazione della tv, il cambiamento demografico dell'audience, tutto questo ha contribuito a ridurre sempre più il numero di persone, specialmente giovani, riunite intorno al "cuore elettronico" per vedere cosa trasmette.

Nel racconto del 1968 di Philip K. Dick *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* (ispirazione per il film di Ridley Scott *Blade Runner* [1982]), una delle opzioni del "Mood Organs", l'apparecchio che tutti usano per ottenere il proprio stato emozionale preferito è "il desiderio di guardare la tv, non importa quello che trasmette". Nessuno spettatore oggi si accontenterebbe di così poco. C'è sempre qualcos'altro, qualcosa di buono.

Anche se la tv così come la conoscono i "baby boomers" come me può essere in pericolo, gli shows di qualità continuano a proliferare. Ed è rilevante il fatto che l'eresia del "la tv è meglio del cinema" continui a diffondersi e ad essere accettata, e che studiosi e critici da tutto il mondo – Italia inclusa – che bramino nuove sfide, si debbano rivolgere al piccolo schermo(i). Quasi tutte le serie analizzate in queste pagina sono di origine americana (*Boris, Downton Abbey*, e *Wallander* come uniche eccezioni), ma comunque rappresentano bene la molteplicità della recente produzione

televisiva. Alcune di esse (*Alcatraz, Awake, FlashForward, Happy Town, Alphas, Last Resort*) sono state sommariamente cancellate; altre (*Fringe, Lost, Breaking Bad*, *Gossip Girl, Boris*), si sono concluse – o stanno per concludersi – dopo diverse stagioni; una (*Dr. Horrible*) è (almeno fino ad ora) un progetto singolo, altre sono miniserie (*Mildred Pierce*); il resto va tuttora in onda (*American Horror Story, Awkward, Community, Downton Abbey, Game of Thrones, Girls, Homeland, House of Cards, Louie, Mad Men, The Good Wife, The Walking Dead, Wallander*).

Almeno otto generi (nella idea più ampia degli stessi) sono rappresentati. *Osservatorio TV* analizza commedie e sitcoms (*Boris, Girls, Louie, Awkward, Community*); drammi di vario genere (*Breaking Bad, Homeland, House of Cards, Gossip Girl*); fantasy epici (*Game of Thrones*); horror (*The Walking Dead, American Horror Story*); period drama (*Mad Men, Downton Abbey, Mildred Pierce*); polizieschi (*Wallander*); science fiction (*Alcatraz, Awake, FlashForward, Fringe, Lost, Happy Town, Alphas*), è, ultimo ma non meno importante, un musical su un super cattivo (*Dr. Horrible*).

Forse ancora più significativo, queste serie rappresentano origini diverse. *Alcatraz, Awake, FlashForward, Fringe, Lost, American Horror Story, Awkward, Community, Happy Town, Last Resort, Swingtown, The Good Wife* sono prodotti dei quattro maggiori networks americani (CBS, ABC, NBC, Fox), ma *Louie, Mad Men, The Walking Dead, Breaking Bad* vengono dal cavo (gli ultimi tre da AMC). I due shows britannici vengono da due punti opposti dello spettro della produzione del Regno Unito: la BBC e ITV. *Game of Thrones, Girls, Mildred Pierce, The Newsroom, Homeland*, e *Boris* sono creazioni di canali a pagamento, italiani o statunitensi (i primi quattro dalla HBO). E *Dr. Horrible* e *House of Cards* non sono propriamente shows televisivi, il primo poiché è una Internet series, il secondo poiché prodotto e distribuito on-demand sul web da Netflix con tutti gli episodi disponibili sin dal primo giorno di rilascio.

Tra dieci anni potremmo aver dimenticato molte di queste serie ma certamente questo non è un buon motivo per non analizzarle ora, (d'altra parte il lavoro del critico è anche decidere cosa sia un successo e cosa sia un fallimento) ma molti dei soggetti di questo libro sono già indubbiamente dei capolavori: *Lost* (non presente per motivi cronologici ma spesso citato nei saggi), *Breaking Bad, Mad Men* saranno oggetto di discussione per anni, ma per ora non avremo in tv (o al computers, sul tablet o sul telefono) nuovi episodi su un'isola misteriosa, un professore di liceo che diventa il re degli spacciatori di metanfetamine o una agenzia di pubblicità degli anni Sessanta.

Nuovi shows prenderanno il loro posto (così come tanti altri shows facilmente dimenticabili) e le future edizioni di *Osservatorio TV* li esploreranno ampiamente.

—Murfreesboro, Tennessee, USA (Luglio 2013)

di Miriam Visalli

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***Alcatraz***

Anno 2012 (USA)

Stagioni 1 (13 episodi) Terminata

Network FOX

Creatore Bryan Wynbrandt, Steven Lilien e Elizabeth Sarnoff

Cast principale

Sarah Jones è Rebecca Madsen

Jorge Garcia è Diego Soto

Sam Neill è Emerson Hauser

Parminder Nagra è Lucy Banerjee

David Hoflin è Tommy Madsen

Jason Butler Harner è E.B. Tiller

Leon Rippy è Milton Beauregard

Trama

Antefatto. Notte del 20 marzo 1963. Due agenti di polizia raggiungono il penitenziario di Alcatraz, di cui è stata disposta la chiusura, probabilmente per monitorare il trasferimento dei detenuti. Ma dei 302 “residenti” non è rimasta alcuna traccia, se non un esplicito “fumus delicti”: un furgone incustodito con la portiera ancora aperta, le celle chiuse ancora in disordine, l’illuminazione ancora in funzione, come se, improvvisamente, prigionieri e personale carcerario fossero scomparsi nel nulla. Ed è proprio ciò che sembra essere accaduto, come ci racconta la voce fuori campo. Stesso luogo, nel presente. Una folla di turisti si accalca nel corridoio principale del penitenziario, oggi aperto al pubblico. In una cella interdetta ai visitatori si risveglia frastornato Jack Sylvane. Scopriremo presto che non si tratta di un homeless che ha cercato un rifugio per la notte, né di un “regolare” visitatore, bensì di un (ex) detenuto di

Alcatraz. Il problema è che a distanza di cinquant'anni l'aspetto fisico di Sylvane è del tutto immutato. Ancora nel presente. Rebecca Madsen, detective del Dipartimento di polizia di San Francisco, svolge le indagini di routine sull'assassinio di E.B. Tiller, ma sarà immediatamente estromessa dal caso, cui subentra Emerson Hauser dell'FBI, poiché la vittima è un ex agente federale e vicedirettore ad Alcatraz. Atro problema: il detective Madsen rinviene le impronte di Jack Sylvane sulla scena del delitto. Con l'aiuto del criminologo Diego Soto indaga sui rapporti tra la vittima e Sylvane, scoprendo che il probabile assassino – poi confermato come autore del delitto – è deceduto trent'anni prima.

Decisamente i conti non tornano. Visti i progressi operati da Rebecca, Hauser (già carceriere sull'isola, ma non in servizio durante la sparizione) decide di reclutarla nell'indagine parallela sui misteriosi eventi di Alcatraz, anche in virtù del suo coinvolgimento emotivo: Tommy Madsen e Ray Archer sono il nonno e lo zio di Rebecca, entrambi guardie carcerarie del penitenziario, di cui il primo (forse) scomparso tra le spire dello spazio-tempo, il secondo è invece una sorta di padre adottivo. Scopriremo peraltro che il vero nome di Archer è Madsen, ed è fratello di Tommy. La trama orizzontale prende quindi forma intorno all'indagine sull'inspiegabile scomparsa dei detenuti dal carcere, condotta da Hauser, Madsen, Soto (autore di alcuni libri sulla storia di Alcatraz), cui si aggiunge la psicologa Lucy Banerjee. L'enigma si intensifica quando scopriamo da Hauser che i detenuti scomparsi, come Sylvane, sono di ritorno nel presente, ognuno con un conto in sospeso e la propria expertise criminale; il proposito è di ricollocarli, una volta (ri)catturati, in un nuovo complesso detentivo. La struttura della serie si articola nella forma dell'episodio monografico, dedicato al ritorno del detenuto indicato nel titolo, che compone la trama verticale. Sussiste dunque una scissione temporale esplicitata nella ricorsività dei frequenti flashback, funzionali alla restituzione del passato dei

detenuti (e non solo) ma anche, indissolubilmente, attivatori degli eventi nel presente. Alcuni fatti rilevanti: nell'episodio 1x2, "Ernest Cobb", un flashback ci mostra Lucy già "attiva" ad Alcatraz negli eventi legati al passato (come Lucille Sengupta), ma Rebecca e Soto ne verranno a conoscenza solo nell'episodio 1x11 "Webb Porter"; Tommy Madsen non è una guardia bensì un detenuto "ritornante" (Rebecca lo scopre nel primo episodio); nel corso degli episodi entrano in scena altri personaggi significativi quali il vicedirettore Tiller, dalla condotta non propriamente irreprensibile, che "propone" al detenuto Sweeney di dividere i profitti del commercio illegale in uso nel penitenziario (episodio 1x4), il direttore Edwin James e il dottor Milton Beauregard, impegnati, nella Alcatraz del 1960, a compiere esperimenti (probabilmente) governativi sui prigionieri; Harlan Simmons, detenuto cardine, per il quale il direttore James otterrà la libertà vigilata lasciando intendere che si tratterà di un suo contatto con il mondo esterno (o futuro?); tra gli oggetti, le chiavi misteriose contese dai detenuti ritornanti, forgiate con un taglio al laser, pratica non ancora in uso negli anni Sessanta da cui provengono. Le chiavi aprono una porta segreta di Alcatraz, oltre la quale scopriremo un localizzatore dei soggetti sottoposti

Hauser con una delle misteriosi chiavi.

all'esperimento del salto temporale. Tale localizzazione è attivata dall'argento iniettato nel sangue dei detenuti dal dottor Beauregard. Gli indicatori sulla cartina degli Stati Uniti coprono l'intero territorio…

Antesignani, tematiche, personaggi

La struttura detentiva di Alcatraz, attiva come carcere federale di massima sicurezza dal 1934 al 1963, si diffonde nell'immaginario collettivo anche attraverso la letteratura di settore, il cinema, i fumetti e i videogiochi [1]. Ricordiamo, tra i film, *L'uomo di Alcatraz* tratto dalla ricostruzione del biografo Thomas Gaddis, *Fuga da Alcatraz* dall'omonimo libro di J. Campbell Bruce del 1963, *La Sfida di Alcatraz* dall'opera di Clark Howard del 1978. Ispirati a fatti reali con i quali mantengono una certa prossimità, si

differenzino dal più recente *L'isola dell'ingiustizia - Alcatraz*, meno aderente ad alcuni eventi realmente accaduti, a partire dalle ragioni del trasferimento di Henri Young ad Alcatraz fino al suicidio in cella (Young, in realtà, scompare senza lasciare traccia dopo il suo rilascio sulla parola dal penitenziario di Washington, nel 1972). Citiamo tali trasposizioni anche con l'intento di porre in evidenza una sorta di "mitologia" legata al luogo, che ha generato nella cultura popolare alcune ambiguità, talvolta misteri, come nel caso della repentina scomparsa di Henri Young o circa l'esito finale della fuga di Frank Morris e dei fratelli Anglin, evasi dal penitenziario nel 1962. Se *L'uomo di Alcatraz* è specificatamente volto alla connotazione psicologica del detenuto Robert Stroud e alla denuncia sociale voluta da Burt Lancaster (il volto di Stroud del film) che partecipò all'acquisto dei diritti dell'opera letteraria, il film di Siegel concentra invece l'azione intorno al tòpos della fuga.

Alcatraz conserva, almeno negli intenti, entrambe le suggestioni. Con le ambiguità tipicizzanti la serialità contemporanea, a partire dal labile confine tra legge e crimine: chi sono i villain? I feroci assassini che hanno meritato la dura detenzione di un carcere di massima sicurezza o forse i responsabili della struttura? Il direttore Edwin James e il suo vice E.B. Tiller concretano infatti tale ambiguità: «you do well not to pissing him off» inveisce Tiller contro il detenuto Ernest Cobb, riferendosi al warden, non esattamente un riformatore sullo stile di *Brubaker*. Sulle pratiche di "persuasione" del direttore James ricordiamo l'episodio 1x3 "Kit Nelson", in cui ci viene mostrata una personale idea di riabilitazione del detenuto Nelson, omicida recidivo di minori e claudicante in seguito a un pestaggio [2], o la scansione del tempo applicata alla fillumenistica, resa nell'oscurità di una cella di isolamento. Se il direttore James possiede un certo perverso *èsprit de finesse* messo in atto per ottenere una "spontanea" collaborazione dai detenuti o, forse, per rimarcare un (già) indiscusso potere di vita o di morte, Tiller risponde all'impietoso modello dell'aguzzino. E non mancano le divergenze, più o meno esplicitate, né la manifesta preminenza del warden sul suo deputy, specie nell'episodio 1x4 "Cal Sweeney", durante il ricevimento per i festeggiamenti del compleanno di Tiller. La sequenza del banchetto è rilevante poiché mette in scena alcuni conflitti soggiacenti: innanzi tutto il contesto, che evoca il rapporto upstairs/downstairs, con i detenuti-camerieri ricollocati, anche nella divisa mutata in impeccabile livrea, nei confortevoli

Tommy Madsen, personaggio misterioso e nonno della protagonista Rebecca.

appartamenti del direttore; la palesata sottomissione di Tiller che ci appare psicologicamente subalterno al direttore James, ma capace di rivalersi brutalmente sui prigionieri; l'antagonismo professionale tra la retorica vetero-maschilista del dottor Beauregard e la pluritiolata Lucy Sengupta («In addition to my MD I have a post doc in Clinical Psychology»), che espone la sua teoria volta alla rimozione dei ricordi traumatici dei detenuti come promozione riabilitativa, pratica che Beauregard non tarda a definire come "stregoneria".
I film ispirati alle storie occorse ad Alcatraz ci raccontano di detenuti con particolari doti intellettive, come nel caso del *birdman* Robert Stroud e dei suoi studi nel campo della giurisprudenza che gli permisero di produrre un ampio manoscritto sugli abusi e la corruzione del sistema carcerario statunitense [3], o il fuggiasco Frank Morris, cui veniva attribuita una intelligenza superiore alla media [4]. Tale stratificazione sembrerebbe essere parzialmente evocata, ad esempio, nell'episodio 1x12 "Garrett Stillman", in cui il protagonista dell'episodio si rivela essere un geniale truffatore ad alto potenziale; o ancora nell'episodio 1x11 "Webb Porter", in cui il detenuto in questione è un virtuoso del violino. Salvo poi scoprire che si tratta di un *savant*, incapace di leggere uno spartito ma produrre "semplicemente" i suoni che echeggiano nella sua mente, con un risultato che lo avvicina a Stravinsky, almeno secondo la sua ultima vittima (il macabro archetto del violinista è però "potenziato" con un crine superiore, ossia le chiome delle vittime). Analogamente, in termini di sociopatie più o meno manifeste, ricordiamo la precisione metodica del cecchino Ernest Cobb – con il suo fido Winchester 70 – come conseguenza di un disturbo ossessivo compulsivo, ci spiega il dottor Soto nell'episodio dedicato.
Lo schema formale espresso nell'economia di ciascun episodio che caratterizza "The 63's" prevede dunque il ritorno al presente, il prosieguo della marca criminale e la cattura, previa esplicitazione delle ragioni del comportamento deviato: l'immagine del villain ci appare sufficientemente tratteggiata, in ragione della durata consistente e della complessa articolazione dei flashback atti allo svelamento delle storie pregresse dei detenuti, eppure in una forma iterata che può soffrire talvolta di ridondanza, possibilmente di prevedibilità. Una menzione a parte meritano i (sedicenti?) tutori della legge, James e Tiller, come

ambigui attivatori della reificazione di una “illegittima giustizia”, dunque costantemente sulla soglia dicotomica legalità/illegalità (bene/male, in sostanza), precisa incarnazione dello *Shapeshifter*, per dirla con Vogler, specie nel caso del warden James, nel suo profilo sfuggente e oscillatorio di Mentore e Mutaforme. Tale caratterizzazione ci appare invece meno convincente in rapporto alla storyline del presente. Il personaggio di Rebecca Madsen sembra infatti risentire di una inadeguata costruzione, a partire dalla descrizione sommaria del danneggiamento subito che classicamente determina l’avvio della narrazione (qui la morte del partner “di pattuglia” Will Peters) cui non fa seguito una vera e propria riluttanza all’“avventura” proposta da Hauser, sempre in termini di “schemi classici” della narrazione. Né il prosieguo della serie proporrà una efficace realizzazione del personaggio di Rebecca, se non l’avvicendarsi degli episodi connessi a Tommy Madsen (pensiamo invece allo sviluppo del character di un altro tutore della legge sui generis come Olivia Dunham in *Fringe*). Il ruolo dell’Aiutante dell’agente Madsen è affidato al passeggero che mai vorremmo avere accanto su un volo diretto a Los Angeles, Jorge Garcia (qui Diego Soto), redivivo dalle disavventure di culto dei “Sei della Oceanic”. È in effetti proprio la sua caratterizzazione costruita il *Lost* a essere trasposta in *Alcatraz*, con la funzione di stemperare gli accenti tensivi: «I’m a civilian authority. It’s super cool», così spiega la sua adesione alla task force di Hauser. Forse meno borderline rispetto al *dude* Hugo Reynes, il dottor Soto conserva l’appeal di pingue nerd, esperto di Alcatraz e autore di alcuni volumi sulla storia del penitenziario [5], con un debole per i fumetti. Hugo si era smarrito tra i frammenti di un insano discorso amoroso con Libby Smith (psicologa sull’isola di *Lost*, ma anche paziente dell’istituto psichiatrico che ospitava Hugo prima dell’incidente), mentre Diego Soto non sa resistere all’incanto del coroner Nikki, o della sua t-shirt dedicata al Sandman della DC Comics Golden Age, Wesley Dodds, nell’episodio 1×07 “Johnny McKee”. La sottotrama del geek love non avrà però un seguito, confinata e abbandonata nell’episodio 1x9 “The Ames Brothers”.
L’attendibilità di Soto vacilla quando scopriamo che è stato espulso dalla comunità scientifica in seguito alla pubblicazione di un articolo per il «National Journal of Criminology» sulla teoria di prevenzione del crimine, basata sul modello statistico di Gotham City.
Emerson Hauser è il leader della squadra di recupero dei prigionieri fuggiti dal Tempo. Un’eco sfumata ripercorre

l'immaginario collettivo spettatoriale intorno al suo interprete, Sam Neill, qui come il dottor Alan Grant ancora affaccendato a placare mostri su un'isola (che ha poco di spielberghiano, specie nell'eccedenza della natura), mentore riluttante di nuove leve di esploratori. Lo scenario in Alcatraz è naturalmente più complesso, pur tuttavia il rapporto che intercorre tra Hauser e il detective Madsen evoca un vincolo basato sul binomio esperienza/inesperienza, del mentore e dell'iniziando. Un legame che evoca una delle coppie esemplari del cinema contemporaneo basate su tale rapporto, quale William Somerset (Morgan Freeman) e David Mills (Brad Pitt) in *Seven*, specialmente nel valore modale del sapere come esperienza pregressa, l'effettiva competenza del detective più anziano ed esperto. Se però nel film di Fincher le indagini degli investigatori proseguono attraverso un sapere acquisito, per così dire, in parallelo anche dal punto di vista dello spettatore, volto a determinare uno specifico meccanismo tensivo, assistiamo in *Alcatraz* alla messa in atto di una ulteriore complessità. Hauser sa di più. Ad esempio, circa il "ritorno" di Lucy che collochiamo nel medesimo statuto dei detenuti di Alcatraz: anche Lucy è infatti una ritornante, come mostrano le immagini del footage rinvenuto da Soto. Nello stesso statuto includiamo ugualmente il dottor Beauregard, collaboratore di Hauser nella "Nuova Alcatraz", all'insaputa di Soto e Madsen. Si insinua così negli intenti un meccanismo complesso di saperi che preclude loro l'accesso alla verità, almeno parziale, acquisita da Hauser. Lo spettatore è posto invece in una "zona" intermedia, segue Hauser nel suo svincolamento da Soto e Madsen, nel suo riposizionamento nell'unità occulta composta da Lucy e Beauregard. Emerson Hauser è dunque il detentore dell'esperienza e del sapere, eppure l'intreccio così costruito lo ricolloca in una performanza ambigua, volta da una parte al congiungimento con lo stesso oggetto di valore, il mistero di Alcatraz e le ragioni del salto temporale, dall'altra alla dissimulazione di alcuni dei dati utili allo svelamento di tale mistero. È il traghettatore nella straordinarietà, è l'accesso che determina la commistione del genere, tra poliziesco e sci-fi, che consente a Rebecca l'esitazione necessaria al varco che conduce al fantastico, almeno nella definizione di Todorov, seppure con un saldo mantenimento delle leggi che governano il mondo conosciuto. Lo svolgimento delle trame verticali, infatti, risponde ai criteri del police procedural, con la cattura e la detenzione dei criminali presso la "Nuova Alcatraz". Manca il processo. Ma il processo, a suo tempo, è già avvenuto.

Ecosistemi e revenants

L'isola, si sa, è per astrazione un luogo leggendario. Da Atlantide a Thule, il mito soggiorna sull'isola come un eterno ritorno del pensiero che sfugge alla razionalità. È una terra scorporata dal resto del mondo in cui, nella costruzione di grandi narrazioni, i recenti abitatori riorganizzano una nuova origine in seguito a una perdita, un danneggiamento. Uno dei possibili problemi che affliggono specialmente chi ha subito il trasferimento è di determinare una plausibile collocazione geografica: «dove siamo?» è la domanda che si pongono i superstiti sull'isola di *Lost*, serie che ha notoriamente prodotto una sua propria mitologia, in ragione di un dizionario simbolico al quale ha attinto e dal quale ha prodotto strutture combinatorie e di trasformazione. E veniamo dunque all'isola come luogo coatto. L'isola è già di per sé una struttura detentiva che in circostanze contingenti riconosciamo come attivatore di derive neppure troppo sorprendenti della natura umana, sin dalla tenera età, come accade nella comunità immaginata da William Golding in *Il signore delle mosche*. Certo, con l'ancoramento al reale decade l'interrogativo sull'ubicazione, anzi, proprio in ragione di una peculiare disposizione nello spazio l'isola assume la connotazione coattiva, come ricorda l'elenco stilato dallo Smithsonian [6] sui luoghi dell'esilio, da Patmos all'Isola del Diavolo nella Guyana francese, rivissuta nel romanzo autobiografico di Henri Charrière detto *Papillon* (da cui l'omonimo film del 1973), fino ad Alcatraz. Ed ecco allora che l'audiovisivo, come prodotto culturale, attribuisce un immaginario a tali luoghi e ne riscrive i realia.

Pensiamo, in questi termini, alla serie di culto di J.J. Abrams. La natura sovrabbondante in *Lost*, che nasconde le vie d'accesso (le botole), disorienta e imprigiona, evoca luoghi neoleggendari, data la prossimità al contemporaneo, abbandonati e inaspriti, resi oscuri dal ritorno e la sopraffazione della natura, inghiottiti dal tempo e dalle sue manifestazioni visibili, l'usura e l'emersione del naturale dalle viscere della terra, come nel caso di North Brother Island [7]. Pur non trattandosi di una vera e propria struttura carceraria l'ultimo caso richiama la tematica dell'isolamento forzato, del Noi e degli Altri, dell'isola che contiene in sé l'idea globale di panopticon e di un mondo tutto intorno che osserva, da lontano. E con l'intento primario di separare la civiltà dalla barbarie. Ma cosa accade

quando i “barbari” ritornano dal passato, senza essere invecchiati di un solo giorno? Tale è la minaccia cui *Alcatraz* ci sottopone, un “ritorno” per di più inspiegabile attraverso le leggi del mondo reale.
La sequenza iniziale della serie ci traghetta sull’isola, collocata nella storyline del passato e dunque nella competenza primaria della sua destinazione d’uso. In successione, nel presente, Alcatraz ricompare trasformata in “esposizione permanente” gestita dalla National Park Service, aperta al pubblico e alle visite guidate, mostrata nel bagliore della luce diurna, in opposizione all’oscurità della sequenza precedente. La visione notturna, cupa delle sequenze del passato sarà poi livellata anche nel presente, specialmente negli interni. Alcatraz, il luogo, si compone gradualmente come una struttura a scatole cinesi, come penitenziario e come attrazione turistica, in entrambi i casi come contenitore stratificato. Alcatraz è insomma una realtà plurilivello: la “scatola” del passato contiene le celle dei detenuti e le segrete di isolamento ma allo stesso tempo la più che confortevole dimora del direttore, di cui accennato in precedenza, luogo di potere accentrato e non solo spazio di transito, in cui vengono deviati i destini dei detenuti. Pensiamo all’episodio 1x12 in cui Garrett Stillman sostituisce il verdetto della giuria circa il rilascio originariamente negato di Harlan Simmons che otterrà così la libertà vigilata, con la complicità del Direttore, in cambio della rete di distribuzione del contrabbando che lo stesso Simmons ha sottratto a Sweeney. Alcatraz nel presente è un luogo di interesse turistico, almeno sulla superficie. Le sue segrete contengono invece il centro nevralgico delle ricerche sul mistero della sparizione, il quartier generale della task force di Hauser, opportunamente equipaggiato dei dispositivi di ricognizione necessari alla localizzazione dei detenuti ritornanti, una sorta di supereroica “bat-caverna” secondo Diego Soto. Ma non solo. Persiste la sottozona del nuovo laboratorio del *mad*

La nuova Alcatraz.

doctor Beauregard, luogo di degenza di Lucy Sengupta che ha riportato gravi lesioni in seguito all'attentato omicida del cecchino Ernest Cobb nell'episodio 1x2; è anche sede della "Nuova Alcatraz", l'attualizzata struttura detentiva di Hauser dove i detenuti ritornati dal 1963 vengono incarcerati. La rappresentazione visiva dei "luoghi temporali" si distingue in base ad alcune opposizioni. I centri del potere, ad esempio: se la residenza del direttore James è anche un luogo di pubbliche relazioni, esposta all'ambito collettivo, l'headquarter di Hauser è relegato al sottosuolo, sempre avvolto nei toni cupi di una visione costantemente oscura e deprivata della luce diurna, come se la ricerca della verità fosse una pratica riservata a pochi adepti, invisibile al mondo esterno, mentre gli inganni perpetrati negli appartamenti del warden (ancora Stillman nell'episodio 1x12) avvengono sotto lo sguardo disattento dei funzionari del governo.

Nei flashback la rappresentazione del penitenziario richiama alcune forme del prison movie, dai toni visivi cupi alla rievocazione del passato dei detenuti, come avviene, ad esempio, nel film *Forza bruta*. La "Nuova Alcatraz" risponde invece a caratteristiche opposte di raffigurazione, investita da una virata cromatica verso un bianco abbagliante che rende piuttosto una visione asettica, tesa ad avvicinare l'ambiente carcerario all'idea di laboratorio scientifico. Ciò che invece persiste immutato nei due assetti temporali è la cella segreta situata sotto il faro dell'isola, una sorta di arcano *dungeon* posto in una zona ipogea, il cui contenuto costituisce una fonte degli enigmi della serie, così come le misteriose chiavi, necessarie allo sblocco delle serrature. Presente e passato mostrano dunque una certa permeabilità, resa tra l'altro figurativamente da una particolare modalità di punteggiatura che separa la narrazione in flashback, attraverso lo scorrimento della porta di una cella di cui percepiamo, in sostituzione, il suono acusmatico. Gli ospiti di Alcatraz scomparsi nella notte del 1963 non sono i soli a fare ritorno nel presente. La serie espone in effetti alcuni revenants oggettivizzati nei contenuti narrativi, a partire dalla conseguenza della riscrittura dei realia del mondo seriale, per cui facilmente assimiliamo la stanza segreta di Alcatraz alle botole di *Lost*, così come i footage rinvenuti da Soto rimandano al tema dell'*object trouvé*, riconducibile ai filmati sull'origine del Progetto DHARMA (*Lost*, 2x3 "Orientation"). Lo schema della task force, "ritornante" generico che prevede nemesi e mimesi come oggetti intrinseci, sembrerebbe riposizionarsi sommariamente sul modello di *Fringe*: Hauser

l'imperscrutabile come Broyles, Rebecca Madsen l'agente indefessa come Olivia Dunham, l'eccentricità di Walter Bishop parzialmente ripresa in Beauregard [8], specialmente come cooperatore di Hauser nel presente e in termini di sperimentazioni anticonvenzionali, infine l'aiutante Lucy Sengupta come Astrid Farnsworth. E ritornano gli incipit di enigmatici viaggi nel tempo: pensiamo al pilot di *4400*, in cui alcune persone scompaiono in diverse epoche, investite da un fascio luminoso, e tornano misteriosamente nel presente "a bordo" di una sfera di luce, per nulla invecchiati [9]. I neo-mitologemi narrativi rivivono anche nell'ambito delle teorie cospirative. Potremmo in effetti osservare un ulteriore ancoraggio al reale e in particolare agli esperimenti condotti dalla CIA tra gli anni Cinquanta e Sessanta, denominati MK-Ultra, che prevedevano la somministrazione di sostanze chimiche a un eterogeneo gruppo di cavie, con lo scopo di accrescere i risultati sulla sperimentazione del controllo delle menti e all'occorrenza mutare i soggetti in killer inconsapevoli. Il season finale di *Alcatraz* non chiarisce l'enigma del viaggio nel tempo, ma la collaborazione tra il direttore James e il misterioso scienziato Mr.K che lo renderà possibile, introduce un margine interpretativo circa la creazione di una sorta di neo-intelligence squad costituita dai detenuti inviati nel futuro, completamente tracciabili e manipolabili. Pensiamo all'unico detenuto innocente incarcerato ad Alcatraz dell'episodio 1x10 "Clarence Montgomery", che ritorna nel presente in veste di assassino, possibilmente in seguito agli elettroshock subiti durante la prigionia per mano di Beauregard. È a tale proposito che Soto e

Madsen si interrogano sulle ragioni della trasformazione di Montgomery, evocando gli esperimenti in uso all'epoca in cui Alcatraz era struttura attiva e, precisamente, proprio il caso MK-Ultra, test ai quali anche Walter Bishop afferma di essere stato sottoposto, nell'episodio di *Fringe* 2x5 "Dream Logic".
Il riso sprezzante di Mr.K nella penultima scena del tredicesimo episodio, rinvenuto da Hauser nella stanza segreta e forse appena giunto nel presente, ci lascia ipotizzare la buona riuscita delle misteriose sperimentazioni avvenute sull'isola cinquant'anni prima.

Alcuni dati sensibili, perplessità e conclusioni

L'excursus condotto in questa sede è un tentativo di evidenziare come il contenitore *Alcatraz* abbia accolto suggestioni e stratificazioni atte alla costruzione di una trama convincente, un

ambiente la cui efficacia simbolica sembrerebbe dirigere verso un valido svolgimento. Qualcosa però, nello sviluppo della serie, non ha funzionato.

Il settimanale «Variety» si esprime, all'uscita della serie, con opinioni eterogenee: Rick Kissell riporta gli ottimi dati d'ascolto dei primi due episodi, mentre l'editorialista Brian Lowry pur riconoscendo le buone premesse, che al pari di *Person of Interest* e *Fringe* concorrono a creare una densa "mitologia", non stenta a individuarne immediatamente i limiti e il rischio di identificarsi con l'ennesimo "time-worn concept". Neil Genzlinger sul «New York Times» descrive il pilot come una combinazione riuscita, di spicco rispetto ai polizieschi ormai "intercambiabili" che affollano i palinsesti. James Poniewozik sul «Time» evidenzia il valore strategico della struttura verticale in comune con *Fringe,* e il potenziale "on probation" della serie. Il pilot di *Alcatraz* ottiene dunque opinioni concordi sull'avvio incoraggiante, promessa parzialmente disattesa con conseguenti, graduali indebolimenti di interesse. In ragione di alcune questioni sollevate in precedenza, la serie sembra configurarsi talvolta come un comune procedural che palesa una certa tendenza al "cold case" specie nell'episodio 1x10, in cui viene comprovata l'innocenza del detenuto Montgomery nel caso che lo incriminò per omicidio nel 1958, e infine restituito alla legge il vero assassino. Ma è pur vero che l'episodio dedicato a Montgomery è tra i pochi in grado di stabilire un legame più intenso tra il detenuto e il suo ritornante. Altri dubbi permangono invece sull'efficacia della storyline del presente, sulla trama orizzontale organizzata intorno a riferimenti limitati (il mistero della sparizione, le chiavi misteriose e la stanza segreta), sulle sottotrame talvolta atrofiche e gli svelamenti tardivi, come la costruzione del rapporto Hauser-Sengupta meglio esaminato solo nei due episodi finali, o ancora il detenuto Harlan Simmons come possibile "man in Havana" del direttore James, condotto nelle segrete dell'isola nel quarto episodio e ricomparso solo nel dodicesimo, in procinto di lasciare l'isola per volere, appunto, del direttore. E solo nel dodicesimo episodio sarà possibile inquadrare Simmons come verosimile elemento di continuità: abbandonata l'isola grazie alla libertà vigilata, accumulerà una significativa fortuna con la fondazione della compagnia finanziaria Brodway Mutual [10], sarà inoltre individuato come il custode della terza chiave della stanza segreta posta sotto il faro di Alcatraz, fino al furto di Stillman e in seconda battuta di Joseph Limerick alias Ghost, altra pedina del warden, così come si rivelerà essere anche Tommy Madsen

nell'episodio conclusivo, decretando lo status di deus ex machina del direttore James. Dall'episodio 1x9, di particolare efficacia strutturale, la serie riemerge dalla discontinuità tensiva, con un diretto coinvolgimento di Diego Soto nella ricerca del presunto tesoro di Alcatraz (i lingotti d'oro del direttore James, come ci mostra l'ultimo segmento dell'episodio) e un recupero della trama orizzontale.

Una delle iterate perplessità riguarda poi il reinserimento degli ex prigionieri nella società contemporanea: in *Lost* avevamo un riscontro oggettuale del viaggio, il volo 815 della Oceanic Airlines, vettore concreto o simbolica nave volante di un oscuro itinerario, mentre in *Alcatraz* i detenuti-viaggiatori si perdono nelle spire spaziotemporali, dove sembra perdersi inspiegabilmente anche lo stupore dei ritornanti, alle prese con cinquant'anni di vuoto tecnologico. «One minute I was in my cell and then… then I wasn't», spiega Jack Sylvane nel pilot della serie, così come altri detenuti scomparsi e riemersi dalla recente leggenda di Alcatraz, dei quali nessuno ricorda il "salto" né dimostra disorientamento, fatta eccezione per Joseph Limerick, che cerca rifugio in un ospedale psichiatrico. Non sapremmo forse definire soddisfacente o efficace la motivazione addotta da Lucy Sengupta secondo cui è sorprendente la rapidità con cui ci si abitua al "nuovo" aspetto di un giradischi o di un telefono, mentre la lacuna incolmabile è la mancanza di chi ha continuato a vivere nel proprio mondo, al quale i ritornanti di Alcatraz, diversamente vivi, non potranno mai appartenere.

Nell'undicesimo episodio Lucy si risveglia dal coma, sul suono del violino di Webb Porter, il suo "successo" clinico. Il primo piano finale la ritrae con gli occhi finalmente aperti. Nelle immagini conclusive dell'ultimo episodio stiamo per assistere alla dichiarazione del decesso di Rebecca, in seguito alla grave

lesione riportata nella colluttazione con Tommy Madsen. Ancora in un analogo primo piano, con gli occhi serrati dal coma irreversibile. O forse no. E ripensiamo alla fitta carrellata degli "eyes wide open" con cui si aprono molti episodi di *Lost*, a sancire in ogni occasione un differente punto di vista, o confondere ulteriormente il sonno, la veglia, l'illusione. Perché «l'isola – spiegava Jack Shephard – può portarci a vedere cose che non esistono ma sembrano vere».

Note

[1] L'X-Men Professor X è imprigionato nella Fortezza in *Dark Avengers/Uncanny X-Men: Utopia*, (2009) #1; una fuga videoludica dal penitenziario è giocabile, ad esempio, in *Alcatraz: Prison Escape*, sviluppato da Zombie Studios nel 2001.

[2] Nel penitenziario è in vigore una giustizia tra i detenuti, che non vedono di buon grado un assassino seviziatore di bambini. Circostanza esplicitata durante il dialogo con Tommy Madsen in infermeria e "leggibile" sul volto deturpato di Nelson.

[3] Si tratta di *Looking Outward: A History of the U.S. Prison System from Colonial Times to the Formation of the Bureau of Prisons*, citato in Scott Christianson, *With Liberty for Some: 500 Years of Imprisonment in America*, University Press of New England, 2000, p.243.

[4] Si veda Susan Sloate, *Mysteries Unwrapped: The Secrets of Alcatraz*, Sterling Publishing Company, New York, 2008, p.49.

[5] Sempre in termini di rispondenza con la realtà e stratificazioni del reale, potremmo individuare nell'esperto Diego Soto l'idea di vasto compendio letterario esistente sulla storia di Alcatraz.

[6] Karen Larkins, *Ten Infamous Islands of Exile*, in *Smithsonian.com, History&Archaeology*, July 23, 2010.

[7] L'isola fu sede del Riverside Hospital dal 1885, centro nevralgico e soprattutto terra di confino per soggetti affetti da gravi malattie trasmissibili quali tubercolosi, tifo e vaiolo, ospitò il paziente zero del virus della febbre tifoide (o almeno il primo caso certificato negli Stati Uniti), Mary Mallon, che visse segregata sull'isola in condizioni insalubri per lunghi periodi, dal 1907 al 1938, in seguito all'arresto per mancata cooperazione. Si veda Anthony Bourdain, *Typhoid Mary: An Urban Historical*, Bloomsbury Publishing, 2001, pp.83 e sgg.

[8] Nel finale del terzo episodio il dottor Beauregard si affida al retro entertainment di un desueto giradischi, con il brano del boogie piano master Amos Milburn, "I'm in my Wine", ancora in una

pratica evocativa di Walter Bishop.

[9] La serie, giunta alla quarta stagione, non viene rinnovata a causa degli ascolti insoddisfacenti e dello sciopero degli sceneggiatori, nonostante il cliffhanger del season finale. Fanno seguito alla chiusura della serie quattro romanzi, due dei quali ambientati in successione al sospeso televisivo, in cui viene restituito al pubblico un finale risolutivo. In particolare, il terzo e il quarto sono usciti dopo l'episodio conclusivo. Questi i titoli: 1) *The Vesuvius Prophecy* 2) *Wet Work* 3) *Welcome to Promise City* 4) *Promises Broken.*

[10] Lo spettatore appassionato di *Ritorno al futuro II* (Robert Zemeckis, 1989) potrebbe interrogarsi sulla probabilità di rinvenire un almanacco sportivo sui sedili di una DeLorean nei paraggi.

di Oriele Orlando

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Alphas*

Anno 2011 (USA)

Stagioni 2 (24 episodi) Terminata

Network SyFy

Creatori Michael Karnow e Zak Penn

Cast principale

David Strathairm è Lee Rosen

Ryan Cartwright è Gary Bell

Warren Christie è Cameron Hicks

Azita Ghanizada è Rachel Pirzad

Laura Mennel è Nina Theroux

Malik Yoba è Bill Harken

John Pyper-Ferguson è Stanton Parish

Kathleen Munroe è Danielle Rosen

La Trama

Nel nostro mondo non tutti gli uomini sono uguali: esistono, infatti, i cosiddetti "Alphas", individui con particolari abilità che possono essere utilizzate a fin di bene ma, spesso, con scopi illeciti o, peggio, pericolosi per l'umanità. Una unità investigativa indaga su questi ultimi cercando di localizzarli e renderli inoffensivi anche attraverso la segregazione. L'unità è composta da: Bill Harken ex agente

FBI dotato di un'incredibile forza e resistenza fisica; Cameron Hicks cecchino dell'esercito dalla mira praticamente infallibile; l'affascinante Nina Theroux che riesce a manipolare chiunque a proprio piacimento; Gary Bell ventenne che sa captare con il proprio corpo frequenze televisive, radio e telefoniche; Rachel Pirzad che può sfruttare al massimo ognuno dei cinque sensi, lasciando però i rimanenti temporaneamente inattivi. A guida del gruppo, sotto gli auspici del Servizio Investigativo Criminale della Difesa, c'è il neuropsichiatra Lee Rosen, che studia gli

Gary Bell.

alphas da anni e che li ha classificati in categorie: gli "Alpha Hyperadrenal" possiedono straordinarie abilità fisiche che vengono attivate da elevati livelli di adrenalina; gli "Alpha Trasduttori" sono delle antenne umane che possiedono la capacità di intercettare le comunicazioni e i messaggi cifrati con le loro menti; gli "Alpha Ipercinetici", che hanno il perfetto controllo della mente e dei muscoli, sono in sintonia con il centro motorio del cervello; gli "Alpha Sinesteti" sono in grado di valorizzare uno dei loro cinque sensi, come la vista o l'udito, mentre il resto dei sensi rimanenti sono temporaneamente inutilizzabili; gli "Alpha Influencer" riescono ad influenzare il prossimo per ottenere quello che vogliono in qualsiasi situazione, annullando la volontà dell'altro. Rosen ha un interesse particolare nella faccenda poiché anche sua figlia è un individuo Alpha e decide di esporsi in prima persona per rivelare al mondo l'esistenza di queste persone e trovare una via per la convivenza pacifica.

Nome Omen

Il titolo è *nome omen* utilizzando la locuzione latina, infatti, è un presagio, o per dirla con Genette il titolo è "tematico" dato che indica l'oggetto centrale della trama. Continuando ad utilizzare le categorie dello studioso strutturalista, consideriamo il pilot come l'incipit della serie, in questo caso gli autori hanno scelto l'incipit più utilizzato nel romanzo moderno e contemporaneo, l'incipit che non fa riferimento al prima e al perché di un evento, ma si colloca subito in medias res conducendo lo spettatore con prepotenza negli eventi, evitando al contempo l'elaborazione faticosa di costruire uno scenario. Sono pertanto sufficienti poche scene per trattenere e subito indirizzare lo spettatore nell'immedesimazione e nel centro dell'azione narrata. Lo spettatore, trascinato nel cuore della narrazione, riesce con poche sequenze ad avere molte informazioni: l'ambiente sociale in cui si svolge l'azione, la parentela di alcuni personaggi, l'universo in cui si svolge la trama e a predisporsi per seguire il racconto. La tecnica d'esordio in medias res è uno dei canoni di chiara derivazione letteraria ma spesso adottato

Cameron Hicks.

Nina Theroux.

nel cinema. Nel cinema e nelle serie televisive, infatti, escludendo quei pochi esempi in cui lo spettatore assiste ad un prologo o ad un antefatto, spesso narrato fuori campo, viene sempre data una prima sequenza che sembra incurante di ogni spiegazione che non sia il grado di suspense predisposto per organizzare ma che poi, nel corso della narrazione, svela i propri motivi. Nella prima puntata di *Alphas* viene utilizzata proprio questa formula per organizzare quei motivi che saranno svelati nel corso dello svolgimento della trama e della fabula. Tale esordio narrativo nasconde le proprie finalità e non presenta alcun chiarimento, che verranno forniti solo con lo sviluppo dell'intreccio, rendendo passiva ogni risposta critica dello spettatore il quale è esortato a convivere fin dall'inizio con l'ambiguità. È utilizzato un andamento descrittivo a spirale che procede dal generale al particolare, dal grande al piccolo, dall'indistinto allo specifico, fino a raggiungere quell'azione decisiva che mette in moto tutta la trama. L'incipit a spirale riporta sempre una figura dinamica infatti non mancano le azioni, i combattimenti e, in generale, tutte quelle scene tipiche di un film d'azione medio. La serie è andata in onda nel 2011 sul canale televisivo americano SyFy [1] che produce e trasmette serie di fantascienza, horror, paranormale, fantasy, avventura. *Alphas* è una contaminazione di generi, è una giusta commistione fra police procedural, fantascienza e mondo di supereroi, gli ideatori sono Zak Penn e Michael Karnow, autori non a caso di soggetti e sceneggiature della saga degli X-Men della Marvel. Dicevamo nome omen poiché il sostantivo di origine semitica "alpha" è spesso assunto a simboleggiare l'inizio di qualche cosa, oltre ad indicare "α" la prima lettera sia dell'alfabeto latino che greco.
Una delle prime scene del pilot vede il Dottor Rosen scrivere al pc: «è in atto una trasformazione del cervello umano, è la terza ondata dell'adattamento umano i politici non hanno divulgato nulla a causa della lunga guerra fredda. Si sta per modificare il tessuto della società».
I protagonisti sono cinque persone apparentemente comuni, ma dotate di straordinarie abilità psicofisiche e perciò reclutate dal Pentagono in una squadra investigativa segreta. Hanno il compito di indagare su

Bill Harken.

casi che la giustizia ordinaria americana non riesce a risolvere. I crimini su cui indagano sono stati commessi da altri individui Alpha, di cui il resto della società ignora l'esistenza e le autorità fanno di tutto per continuare che sia così. Gli Alphas cattivi nella maggior parte dei casi sono assoldati da un'organizzazione criminale che il Pentagono credeva sconfitta, e che invece si è riorganizzata ed è più forte di prima.

Rachel Pirzad.

Combinazione di generi quindi per questa serie dove il procedural drama ovvero il noir è la trama portante per spiegare, introdurre le sequenze della fabula e dell'intreccio della narrazione. D'altronde i germi insinuati del noir classico all'interno della produzione hollywoodiana mostrano di essersi sviluppati in numerose direzioni dal fumetto alla pubblicità alla letteratura ma, soprattutto, nel cinema e nelle serie televisive, americane e non; basti pensare alle ultime produzioni di alcuni paesi europei (alcune sono illustrate anche in questo volume) che spesso raggiungono una propria autonomia e una originale costruzione del discorso narrativo e dei personaggi senza ricalcare i cliché delle serie americane.

La televisione è stata pronta nel recepire il fenomeno dell'ibridazione dei generi, rilanciandolo in serie più o meno di qualità, più o meno filologicamente esatte, che hanno sfruttato i generi più amati e facilmente recepibili dal pubblico generalista. In *Alphas* lo spettatore non è accompagnato verso una graduale detection alla scoperta dell'autore del crimine poiché l'indagine non è altro che l'ennesimo viaggio in un mondo di doppi, di diversi, di emarginati che hanno subito una mutazione e che, arruolati dal capo della Red Flag, si ribellano verso l'ordine costituito commettendo crimini. Il citazionismo noir costituisce probabilmente l'aspetto più appariscente di questa serie di fantascienza che parla di mutazioni genetiche, di e(in)voluzioni di parte del genere umano e dove gli eroi, contrariamente a quelli dei fumetti cui strizzano l'occhio, non vestono costumi colorati e in calzamaglia. È il gusto del pastiche autoreferenziale che continua a prosperare anche al cinema e ottiene comunque l'attenzione del pubblico. La serie è frutto della moda del citazionismo che risolve così il rapporto con i classici e sulle convenzioni del racconto tradizionale per adeguarsi ai canoni delle mode postmoderne dove si mette tutto insieme e non sempre il risultato è dei migliori.

Chi ama leggere i fumetti non può non vedere le analogie con la longeva saga degli *X-Men* della Marvel poiché come questi i protagonisti positivi sono cinque e portatori di una mutazione, o gene-X, risultato di un'alterazione del DNA che li dota di facoltà

straordinarie. E sempre, come per gli X-Men, chi ha creato l'unità è uno scienziato che vuole studiare da un lato il fenomeno e dall'altro ha come principio l'esistenza pacifica tra i mutanti e gli esseri umani, il Dottor Rosen quindi similmente a Charles Xavier, anche conosciuto come Professor X, addestra i componenti della sua squadra, di Alphas investigatori, nell'uso responsabile dei propri poteri, nel risolvere quei nodi della vita precedente causati essenzialmente dalla loro diversità. Come il Professor X ha in Magneto il suo antagonista, così Rosen lo ha in Stanton Parish.

Stanton Parish e Lee Rosen.

Il fumetto fiume carsico nella serie Alphas

Temi centrali del fumetto che negli anni Sessanta rivoluzionò il genere, furono la paura della diversità, e la discriminazione. A cavallo delle due guerre mondiali nascono i supereroi, giovani, innocenti, volavano nel blu o salvavano città in pericolo librandosi tra le guglie dei grattacieli, difendevano i deboli e gli umili da crudeli e prepotenti. Come dimenticare Superman e Batman. Era la Golden Age del fumetto. Negli anni Sessanta il mercato dei comics era in crisi per la ripetizione degli schemi e fu allora che lo sceneggiatore Stan Lee immagina un universo in cui l'identificazione con i supereroi passi attraverso la condivisione del lettore con le loro vicissitudini quotidiane. Ideò il motto "super eroi con super-problemi", e cavalcò il fattore umano aggiungendo la variabile più difficile: il loro integrarsi nella società e il dover mantenere una identità segreta. Pur ispirandosi ai personaggi dei fumetti i protagonisti di *Alphas*, tanto i buoni quanto i cattivi, non hanno una doppia identità, non indossano bizzarri costumi. In un certo senso non sono neanche eroi nel senso classico del termine se consideriamo che l'eroe è classicamente individuato come frutto dell'incrocio sensuale fra

dèi e uomini, sono le figure più importanti dell'epos di tutte le ere, con un coraggio superiore alla norma, possiedono caratteristiche ed abilità maggiori delle persone comuni che li rendono capaci di compiere azioni straordinarie a fin di bene. Nella civiltà classica l'eroe era fondamentale nella vita quotidiana: rappresentava il cittadino ideale perché provvisto di tutte le qualità che l'uomo greco e romano esaltavano, sognavano, essendo depositario di tutte le qualità del *mos maiorum* [2]. In epoca moderna l'eroe è colui che con grande abnegazione e spirito di sacrificio e per un nobile ideale, compie un atto di coraggio per proteggere il bene comune o del prossimo. I protagonisti della serie quindi, sono molto più simili, da questo punto di vista, al tòpos dell'eroe moderno che a quello classico o dei super-eroi con i super problemi di Lee. È fondamentale anche la differenza di funzione all'interno della società. Un elemento che distingue i supereroi dagli eroi mitici è che le loro imprese vengono collocate nella contemporaneità o, comunque, su un piano storico, non su quello atemporale del mito e in questo gli autori sono riusciti nell'intento, così come hanno riproposto un altro elemento tipico dell'evoluzione dei comics: la *continuity*. Negli anni Settanta si attua un graduale ma radicale mutamento nell'universo dei supereroi. La crisi della società occidentale (i due blocchi USA e URSS e la Guerra Fredda), l'insorgere di nuovi movimenti (di liberazione nazionale, sociale, sessuale) e di nuove preoccupazioni (le minacce di una probabile terza guerra mondiale, le prime battaglie per il degrado dell'ambiente, il pericolo nucleare) si riverberano anche all'interno dei fumetti, spezzandone la rigidità semplicistica buoni/cattivi ancora imperante negli anni Sessanta. Al mutamento ideologico corrisponde un mutamento nelle strutture narrative, che si fanno molto più complesse. In particolare, dalla fine anni Settanta e gli inizi degli anni Ottanta, la Marvel introduce la continuity: vale a dire che tutte le serie pubblicate dalla casa editrice si collocano all'interno di uno stesso universo. Questo comporta una possibilità di cross-over tra le diverse serie e una necessità di non-contraddizione. Gli sceneggiatori di *Alphas* e della rete SyFy Channel, sembrano essere molto preparati sulla storia dei fumetti, sulle dinamiche e gli stili narrativi tanto da aver fatto proprie queste regole, questi stili, al punto che nel quinto episodio della prima stagione è stato realizzato un cross-over con la serie televisiva *Warehouse 13* altro prodotto SyFy Channel. È infatti

apparsa come guest star Lindsay Wagner che i cultori delle serie televisive ricorderanno in quanto protagonista de *La donna bionica*, per la quale nel 1976 vinse l'Emmy Award, e che in *Warehouse 13* interpreta la dottoressa Vanessa Calder.

Gli antitetici della squadra di investigatori del dottor Rosen

Gli antieroi sono gli altri *Alphas* arruolati dalla Red Flag, movimento di *Alphas* che rifiutano le etichette di persone normali. Già nel primo episodio si accenna all'esistenza di questo gruppo che viene presentato come un'organizzazione terroristica con struttura cellulare. Troppo facile il riferimento al modello organizzativo del terrorismo islamico, e come non pensare anche a quanto ancora permane a livello conscio e inconscio dopo l'undici settembre 2001. In un messaggio rilasciato dall'organizzazione, nell'episodio "Rosetta" (1x4), si afferma di credere nella "neurodiversità", termine utilizzato ad ampio spettro per indicare i disordini neurologici e le mutazioni che danno agli Alphas le loro "capacità". L'organizzazione recluta Alphas contro il governo e la politica anti-Alpha. Sempre in "Rosetta", i membri della Red Flag distruggono la fornitura di siero da iniettare nei neonati per impedire lo sviluppo di capacità alpha. Capo della Red Flag è Parish Stanton uno dei più potenti Alphas, con una vita che copre almeno due secoli (in un flashforward lo si vede combattere durante la Guerra Civile Americana; afferma di aver combattuto anche nella guerra ispano-americana, Prima Guerra Mondiale, Seconda Guerra Mondiale, e molte altre. Sembra immortale). Scopre una delle sue caratteristiche alpha proprio durante la Guerra Civile quando viene colpito a morte sul campo di battaglia ma dopo ore si "risveglia" vivo. È l'autore del manifesto della Red Flag. Poiché gli anni passano e i ricordi sono tanti, li affida ad un altro Alphas che funge da "registratore umano". Nello studiare le azioni di Stanton Parish, responsabile anche della morte della figlia di Rosen che sulle prime abbraccia la causa della Red Flag, Rosen lo definisce sociopatico. Da buon antieroe Stanton Parish insieme ai suoi guerrieri persegue un suo ideale di lotta, crede ad un tipo di giustizia molto "su misura"; infatti, non si cura delle azioni che compie e ordina o del fatto che non siano le uniche possibili per ottenere una convivenza e un riconoscimento ufficiale della loro esistenza. Assume spesso un comportamento freddo, e lavora spietatamente per fomentare una guerra civile tra gli Alphas e gli esseri umani normali, del tutto

L'attrice Lindsay Wagner guest star nell'episodio cross over con Warehouse 13.

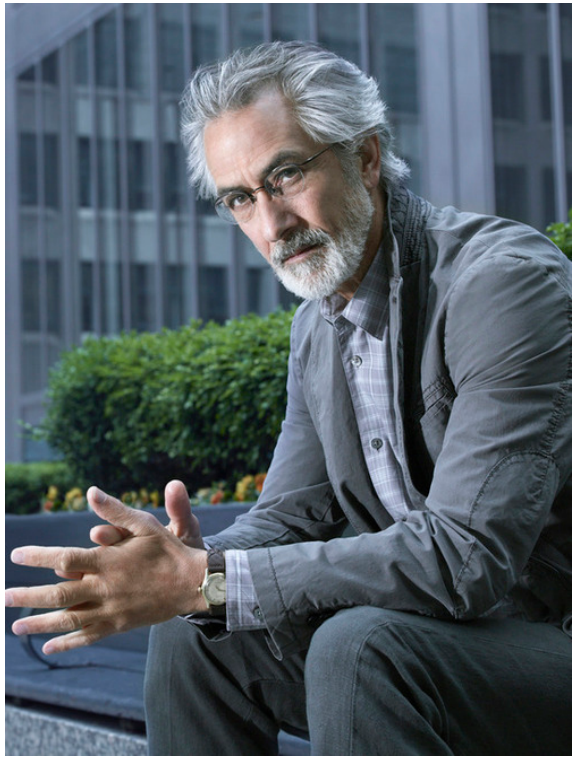
indifferente al numero di morti che ha causato sinora e a quelli che si aggiungeranno.

Distopia fumettistica

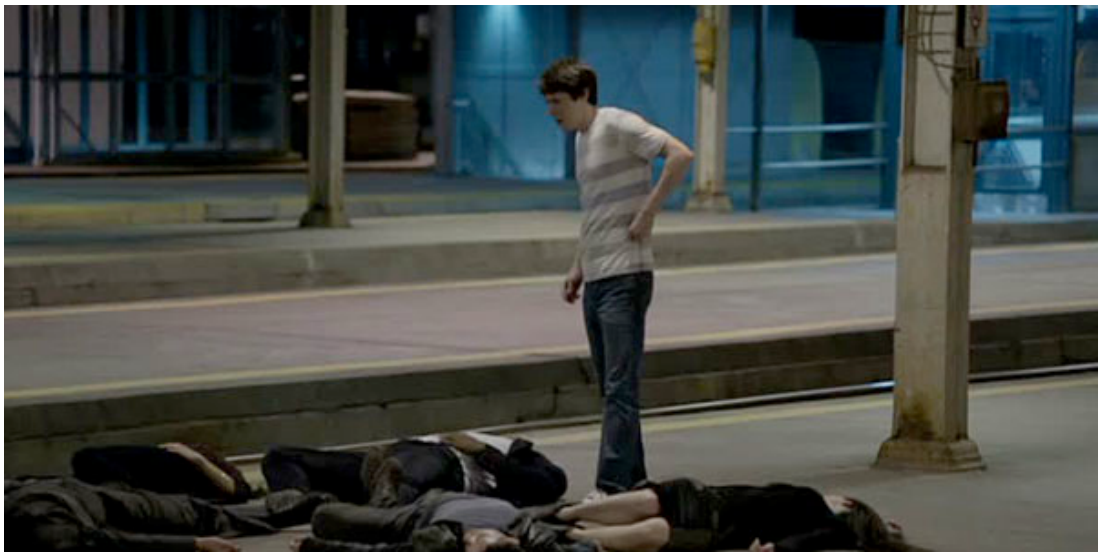
L'universo fantascientifico in cui si svolgono le vite degli Alphas rispecchia in toto le caratteristiche di una società di un futuro prossimo, una società distopica così come fu definita dal filosofo John Stuart Mill nel 1868. Già alla fine del 1800, quando si diffondono in tutto il mondo occidentale i germi del Pre-Romanticismo prima e del Romanticismo poi, trionfano le tematiche negative: il dolore, la malinconia, l'inquietudine, l'infelicità individuale e cosmica, la delusione collettiva, il rifiuto della realtà, il vagheggiamento della morte, il fascino del male, del mistero, degli esperimenti scientifici condotti sulla materia viva. Si pensi al romanzo *Frankenstein* di Mary Shelley. Le paure si amplificheranno con lo scatenarsi dei conflitti mondiali e le opere a tema distopico si moltiplicheranno, da Aldous Huxley a George Orwell, solo per citare due autori tra tanti. Germi che continuano ad essere presenti anche nella contemporaneità e che hanno subito nel tempo adattamenti ed evoluzioni. Una letteratura così fortemente connotata e che riesce nell'intento di estraniamento nel momento della lettura, nasce in primis in contrapposizione al Secolo dei Lumi che vedeva la ragione umana capace di risolvere ogni enigma, spiegare ogni fenomeno. Arriverà invece la Rivoluzione Francese prima e la Prima Rivoluzione Industriale poi che scardineranno gradualmente in ogni Paese occidentale i meccanismi della vita associata dell'uomo in tutti i suoi aspetti: politici, economici, religiosi, sociali con la nascita di nuove classi. I mutamenti creano forte contraddizioni, che non possono non generare tensioni e paure nella coscienza collettiva. È l'altra faccia, quella nuova e inquietante, di ogni periodo di crisi e di passaggio della storia umana e ciò che appare fondato si rivela minato dall'irrazionalità, dal senso di impotenza. Come l'apprendista stregone delle favole tramandate oralmente, l'uomo moderno non si sente in grado di dominare le forze che egli stesso ha scatenato. Questo senso di paura si è espresso nella prima letteratura Pre-Romantica e Romantica con la già citata Mary Shelley e del suo capolavoro in cui l'uomo artificiale costruito dallo scienziato, sfugge al suo controllo seminando terrore e morte. Dall'esempio citato a quanto succederà, sempre

in letteratura con opere più o meno valide, alla cinematografia e alle produzioni televisive il passo è breve.
In *Alphas* l'elemento distopico è rappresentato da un progetto segreto e illegale della CIA che si estende nel corso degli anni Cinquanta e Sessanta durante la guerra di Corea e che riguarda la sperimentazione su esseri umani. Il progetto è denominato MK ULTRA e ne viene rivelata l'esistenza nell'episodio "The Unusual Suspects" (1x10) dove veniamo a sapere che Stanton Parish è stato uno degli scienziati coinvolti negli esperimenti e proprio a seguito di questa esperienza fonderà la Red Flag. Durante la Guerra Fredda, per combattere lo spionaggio comunista, la CIA ha sviluppato numerosi programmi e tattiche di attacco alternative: controllo mentale, con la sperimentazione di alcune sostanze sui soggetti inermi; sostanze che alterano la mente, tra cui LSD, barbiturici, anfetamine o mix di sostanze; attacchi psicologici, per alterare la mente tramite la privazione del sonno, l'isolamento, l'ipnosi, e il sovraccarico sensoriale. La maggior parte degli esperimenti sono stati fatti senza il consenso dei soggetti e nel corso delle sperimentazioni si sono avuti anche diversi decessi delle ignare cavie.

La struttura della serie alterna episodi autoconclusi dove il team deve ricercare e rendere inoffensivo un alpha fuori controllo a episodi che sviluppano maggiormente questa linea narrativa orizzontale della cospirazione della Red Flag, soprattutto nella seconda stagione.
Nel cast corale spicca il personaggio di Rosen interpretato da David Strathairn, attore duttile ed impegnato in un certo cinema indipendente e politicizzato. La sua presenza sembra quasi volere offrire alla serie una etichetta di autorialità in una forma fortemente legata a generi più popolari. Inoltre, Strathairn riesce a convogliare nel suo personaggio tutti le sfumature di dubbio che Rosen deve attraversare per trovare il suo obiettivo chiaro davanti a sé: infatti, il suo coinvolgimento nel caso degli Alphas è primariamente dovuto alle capacità della figlia. Il suo personaggio è sempre



in bilico tra il voler “salvare” gli alphas, da se stessi e dal Governo. Infatti, pur essendo a conoscenza della prigione nella quale vengono rinchiusi, della vita che è loro riservata da un Governo che si arroga il diritto di decidere per loro, continua il suo lavoro poiché essere all’interno del Sistema è l’unico modo per aiutare sua figlia e gli alphas che non hanno intenzione di utilizzare i propri poteri per fini negativi. Non è un caso, infatti, che proprio la figlia sarà la “traditrice”, affiliata alla Red Flag mettendolo di fronte al suo “fallimento” e assistendo alla morte della figlia stessa tra le sue braccia, massima espiazione e punizione per entrambi.



Una storia che si è sviluppata bene e si è fatta man mano più avvincente non ha potuto salvare la serie, soppressa alla fine della seconda stagione lasciando il pubblico appeso ad un cliffhanger finale che non verrà risolto. Il motivo può essere forse individuato nel fatto che nonostante fosse ben recitata, ben scelte le guest star e nonostante si sia costruita una trama sempre più lineare, molti elementi erano già presenti nella serie *Heroes* prodotta dalla NBC. SyFy Channel al lancio della prima stagione ha anche attivato tutta una serie di strategie per indurre affiliazione; ha aperto un blog nel quale gli autori erano in diretto contatto con i geek che seguivano la serie e, come anche la NBC per *Heroes*, parallelamente al debutto della serie l’emittente ha lanciato il portale “Alpha Powers” (ora non più attivo) attraverso il quale persone che pensavano di essere alphas sparsi nella nazione, hanno potuto testimoniare le loro abilità altrettanto incredibili. Alcuni dei video pubblicati sono chiaramente dei falsi ma il fatto interessante è che viene data all’osservatore la possibilità di valutare ciascun video, esprimendo una propria valutazione cercando, quindi, di creare un ulteriore legame con il pubblico.

Concludendo possiamo affermare che non accade in questa serie quell’alchimia che Aldo Grasso descrive per alcune serie televisive americane. Si ha qui la sensazione che gli strumenti narrativi non si abbandonino al puro gusto del narrare. A differenza di altre serie di successo prodotte sempre dalla SyFy Channel per *Alphas* sembra che ciò che ha mosso produttori e sceneggiatori sia stata la cultura televisiva retta dalle forze di mercato per massimizzare i profitti minimizzando il rischio

a scapito della qualità e della varietà dell'offerta. E senza crederci fino in fondo.

Note

[1] Nata nel 1992 come Sci-Fi Channel e controllata da Paramount Pictures e MCA/Universal Studios Inc., nel 2009 subisce un rebranding del marchio e cambiando il nome in SyFy. La rete è stata acquistata dalla NBC Universal.
[2] Letteralmente "costume degli antenati", indica le tradizioni, fondamento dell'etica e comprendevano: il senso civico, la pietas, il valore militare, l'austerità nei comportamenti, il rispetto delle leggi.

Bibliografia

Mark T.Conard, *The philosophy of neo-noir*, Lexington (Ky) 2007.
Michail Bachtin, *L'autore e l'eroe. Teoria letteraria e scienze umane*, Torino, Einaudi, 2000.
Ivan Baio, *Supereroi TM: araldica e simbologia dell'eroismo dai miti classici a Superman e The Authority*, Latina, Tunué, 2006.
Roland Barthes, *Il grado zero della scrittura-Nuovi saggi critici*, Torino, Einaudi, 2003.
Gino Frezza, *La macchina del mito tra film e fumetti*, La Nuova Italia, Firenze 1995.
Gérard Genette, *Soglie: i dintorni del testo*, (a cura di) Camilla Maria Cederna, Torino, Einaudi, 1989.
Aldo Grasso, *Buona maestra. Perché i telefilm sono diventati più importanti dei libri e del cinema,* Milano, Mondadori, 2007.
Massimo Moscati, *Comics nel cinema. Gli eroi di carta nel regno della celluloide*, Studio Metropolis, Milano 1982.
Franco Restaino, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, UTET Università, Torino, 2004.

di Barbara Nazzari

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***American Horror Story***

Anno 2011 (USA)

Stagioni 2 (25 episodi) In produzione

Network FX

Creatori Ryan Murphy e Brad Falchuk

Cast principale

Dylan McDermott è Benjamin “Ben” Harmon (stagione 1) e Johnny Morgan (stagione 2)

Connie Britton è Vivien Harmon (stagione 1)

Evan Peters è Tate Langdon (stagione 1) e Kit Walker (stagione 2)

Taissa Farmiga è Violet Harmon (stagione 1)

Jessica Lange è Constance Langdon (stagione 1) e Sister Jude (stagione 2)

Zachary Quinto è Chad Warwick (stagione 1) e Dr. Oliver Thredson (stagione 2)

Sarah Paulson è Lana Winters (stagione 2)

Lily Rabe è Sister Mary Eunice (stagione 2)

James Cromwell è Dr. Arthur Arden (stagione 2)

La Trama

American Horror Story: Murder House

Benjamin e Vivien Harmon si trasferiscono con la figlia Violet a Los Angeles, in una vecchia casa, teatro nei decenni passati di molte morti violente. L’intento è ricucire il rapporto dopo la perdita del secondo figlio nato morto e il tradimento di Ben con una delle sue studentesse ma la situazione si rivela da subito non ottimale per riconquistare la serenità familiare. Attorno alla casa gravitano infatti diverse presenze inquietanti: il verosimilmente psicotico Tate, in terapia da Ben, che presto si innamora di Violet e la vicina di casa Constance morbosamente interessata ai nuovi arrivati, così come la figlia down Adelaide e lo sfigurato Larry. A queste si aggiungono le destabilizzanti incursioni di vivi (per

poco) – alcuni pazienti squilibrati di Ben e la sua ex amante, Hayden – e di undead – un corposo esercito di anime senza pace che trovarono la morte tra quelle mura. Quando Vivien rimane incinta del misterioso *Rubber Man* (che in principio lei crede essere Ben travestito) saranno in tanti a voler mettere le mani sui nascituri.

American Horror Story: Asylum

1964 Massachusetts. La giornalista Lana Winters si introduce nell'Istituto Psichiatrico di Briarcliff per indagare sul serial killer *Bloody Face* e sulle condizioni di vita dei degenti. Sarà l'inizio di un lungo calvario: internata forzosamente per la sua omosessualità e sottoposta a elettroshock e a ripetute umiliazioni, troverà un inaspettato alleato proprio in Kit, il sospetto Bloody Face, in realtà innocente e oggetto dell'interesse di misteriose entità aliene. Contro di loro l'insieme non proprio coeso dei difensori dello status quo: la perfida Direttrice Suor Jude, Monsignor Timothy Howard, di cui Jude è segretamente innamorata, il sadico Arthur Arden, ex dottore delle SS e autore dei più abietti esperimenti scientifici, l'ambiguo psicanalista Oliver Thredson, lì per certificare l'eventuale insanità mentale di Kit e Suor Mary Eunice, modello di purezza presto corrotto dalla possessione demoniaca. Fra tentativi di fuga, gravidanze extraterrestri, trappole e percorsi di redenzione, Lana riuscirà ad uccidere il vero Bloody Face, a fuggire da Briarcliff e a denunciare la propria esperienza. Ma senza l'umanità e l'onestà intellettuale che ci si sarebbe aspettati.

The Post-modern Prometheus

Che Ryan Murphy fosse uno dei più scaltri autori e produttori in circolazione negli ultimi anni era già chiaro da tempo. La disinvoltura con cui attinge dal multiforme immaginario americano – un corpo da dissezionare e ricomporre in sempre nuove "creature" – non ha pari, così come è notevole la capacità di alimentare attorno a sé il mito di un certo talento autoriale e al contempo di spendersi nelle più incisive e vincenti strategie promozionali. Parafrasando il titolo di una nota puntata di *X-Files*, potremmo definirlo un "Prometeo Postmoderno", Prometeo perché tanto superbo quanto poco lineare in certi azzardi combinatori, ma sicuramente ricco di spunti e suggestioni diverse e Postmoderno, perché condannato alla superficie, alla giustapposizione, alla autoreferenzialità (ma, si sa, anche la superficie ha la sua profondità).

Il materiale di riferimento è quell'immaginario collettivo che permea il tessuto civile del paese, un immaginario che, dall'arrivo

dei padri fondatori, ha conosciuto molte declinazioni senza mai abbandonare il proprio nocciolo duro: l'etica calvinista della fede nella grazia unita ad un senso di apocalisse incombente. E Murphy, figlio di irlandesi cattolici cresciuto ed educato in istituti religiosi, sente la tematica particolarmente vicina. Tutti i prodotti di cui è autore girano infatti intorno all'idea di fede, sia essa spiritualità intimista, conformismo sociale imposto dalle gerarchie ecclesiastiche, fede in una scienza che rende demiurghi onnipotenti, religione narcisistica del benessere e dell'estetica o mitologia del successo personale e del riconoscimento pubblico di esso. E con *American Horror Story* l'operazione si fa ancora più esplicita, dato che niente più del genere horror si presta ad incarnare il complesso insieme di ideologie, paure e regressioni che compongono il sentimento religioso americano [1]. L'idea di rielaborare i tòpoi del cinema horror, proponendo intrecci e personaggi modellati a partire da un sostrato di mitologie ben note agli amanti del genere, non è di per sé particolarmente originale ma la serie si distacca da altri prodotti analoghi per il particolare format narrativo. *AHS* è infatti una serie antologica sui generis, in cui ogni stagione corrisponde ad una sorta di miniserie a sé, con una trama orizzontale che si conclude con la fine della stagione stessa e trame verticali che non si esauriscono necessariamente nella singola puntata ma vanno a confluire in un universo corale latente pronto a reinserirsi in ogni momento, fisicamente o simbolicamente, nella trama. A questo si aggiunge la presenza trasversale alle diverse stagioni di alcuni degli attori, in ruoli completamente slegati l'uno dall'altro e la ricorrenza di alcune tematiche cardine, a creare un *fil rouge* di tonalità e

atmosfere. Dopo il successo dei primi due capitoli della serie, *Murder House* e *Asylum*, con picchi di quasi 4 milioni di spettatori (per la season premiere di *Asylum*), Murphy e Falchuk hanno già in cantiere la terza stagione, *Coven*, di ambientazione streghesca.

A house is not a home

AHS si caratterizza quindi come un pastiche di archetipi horror che vanno a comporre l'arco narrativo principale e i singoli episodi secondo una formula simile a quella del "monster-of-the-week" ma meno autoconclusiva. Capita quindi che i due piani si integrino in modo particolarmente felice – si pensi al Santa Claus assassino di "Unholy Night" (2x8), interessante come episodio a sé quanto per la perfetta sincronia col contesto – o che la trama verticale, per quanto interessante, resti slegata dal resto o comunque non determini alcuno sviluppo narrativo, come in "Piggy Piggy" (1x6). Nel peggiore dei casi – e parliamo senza dubbio di "Spooky Little Girl" (1x9) che riprende il caso della Dalia Nera – l'episodio è tanto male congegnato in sé quanto inutile complessivamente e l'aggancio pretestuoso; un passo falso che, fortunatamente, non si ripeterà, con risultati tanto infelici, nelle puntate successive.

L'inquietante Tate nella prima stagione.

Ma veniamo alle macrotematiche di queste due stagioni, partendo da quelle più plasticamente evidenti, sottintese alle ambientazioni. La casa e il manicomio sono infatti tradizionalmente contenitori della cattiva coscienza sociale, aspetto che prende connotazioni molto diverse a seconda del periodo storico ritratto. La casa degli Harmon in questo caso, teatro di efferati omicidi/suicidi a partire dagli anni Venti dello scorso secolo, è luogo di sovrapposizione di più dimensioni spazio-temporali e, nel suo passato, interpreta tutte le declinazioni dell'orrore, da quella di matrice più dichiaratamente gotica (l'intreccio di amore e folle ossessione che caratterizza la storia del Dott. Montgomery e della moglie Nora) a quelle più moderne, tese a rappresentare la mostruosità del quotidiano. Molte delle puntate della prima stagione si aprono infatti con un prologo, un breve flashback su uno degli avvenimenti tragici accaduti nella casa: due ragazze uccise da uno psicopatico; il marito fedifrago di Constance (un tempo

inquilina della casa) ucciso dalla moglie nell'atto di sedurre la cameriera Moira; il suicidio della moglie di Larry, insieme alle due figlie, per gelosia della sua relazione con Constance; la morte di Chad e Patrick, coppia omosessuale provata da continui litigi e tradimenti. La meschinità e l'instabilità celata sotto il conformismo si manifestano con modalità ricorrenti, la frustrazione sessuale, l'ossessione per il denaro, la fragilità identitaria ed è proprio il fantasma a svelare questo lato oscuro della normalità, come accade agli Harmon. Un fantasma, in questo caso l'inconsapevole Tate, rende evidente l'inadeguatezza di Ben come psicanalista; il fantasma di Moira, nella sua versione giovane e provocante, è proiezione delle sue pulsioni inconsce; la morte dell'ex amante Hayden, uccisa da Larry con la connivenza dello stesso Ben, è sì rimozione forzata dell'elemento che turba la pace familiare, nel più classico spirito neocon, ma senza alcuna restaurazione dell'idillio. Qui le "attrazioni fatali" si scontano, eccome, e gli spiriti vendicatori sono in definitiva più giusti e meno inquietanti dei vivi (come ci insegna, tra tutti, John Carpenter in *The Fog*). Tanto più questo vale per gli spiriti "buoni" che popolano la casa, più fuori controllo che pericolosi, tant'è che Violet scoprirà alla fine che basta un convinto «Go away» per farli scomparire. Diverso il discorso per Vivien, figura positiva dotata al contempo di forza e dolcezza, su cui la casa agisce da detonatore di paure e fragilità irrisolte. Come una novella Rosemary, Vivien fa esperienza di una nuova situazione di impotenza e subalternità, vittima di piani a lei sconosciuti (che si concretizzano con l'accoppiamento inconsapevole col demonio-Tate), creduta pazza e internata, costretta a rivivere il trauma della

Il parto di Vivien.

possibile perdita del figlio (conteso tra Nora, Constance e Hayden).

La fossa dei serpenti

Asylum, ambientato negli anni Sessanta in un istituto psichiatrico religioso, si inscrive nella tradizione dei film dedicati all'universo manicomiale come ghetto di detenzione, causa scatenante della follia stessa più che luogo di guarigione. La connotazione religiosa del centro permette poi di caricare di valenze metaforiche i percorsi individuali di ogni personaggio e di utilizzare, non senza un certo manierismo, il linguaggio e le simbologie cristiane in contrasto con il clima di violenza e morbosità che aleggia nell'istituto. Partendo da uno spunto simile a quello de *Il corridoio della paura* – il giornalista che si introduce per indagini in un manicomio senza immaginare i rischi a cui sta andando incontro – la seconda stagione di *AHS* procede con una prospettiva molto più multifocale della prima, seguendo in primis le vicende della *final girl* Lana Winters ma spingendo all'empatia e all'immedesimazione anche nei confronti di comprimari come il sospetto serial killer Kit, l'omicida per legittima difesa Grace e persino la stessa Suor Jude, peccatrice in cerca di riscatto. Lo schema è quello della colpa, vera o presunta, da espiare attraverso un percorso di redenzione che passa attraverso la privazione, l'umiliazione e la mortificazione della carne. Il corpo malato (perché omosessuale, libertino, deforme, alieno, segnato dal peccato) è qui conteso tra esorcismi e procedimenti scientifici, secondo un principio di moralità dell'azione violenta come unico rimedio nei confronti di un male sfuggente e ambiguo. Da questo quadro fede e scienza escono ugualmente sconfitte: la purezza di Suor Mary Eunice viene corrotta quasi subito dalla possessione demoniaca, l'incrollabile credo di Suor Jude è posticcia costruzione attorno al dolore e al senso di colpa, Monsignor Timothy Howard è un esempio patetico di ambizione e pusillanimità e il Dr.Arden, messo di fronte ad un ordine metafisico che non comprende, distrugge le sue creature e si dà la morte, abbracciando l'ultimo baluardo di santità immacolata, quella Mary Eunice finalmente libera dall'influsso del male. Per il resto la quotidianità del manicomio è scandita dalle consuete procedure di controllo e annichilimento – psicofarmaci, elettroshock, punizioni corporali, momenti di svago che sembrano più sottili torture (la riproduzione in loop del brano *Dominique* o la proiezione di *The Sign of the Cross* di DeMille) – e l'atmosfera che

si respira è quella di un'America rurale ancora profondamente retrograda, imbevuta di razzismo, ipocrisie e conservatorismo paranoide.

Le maschere del demonio

Ma le facce del male sono tante e sempre nuove e *AHS* non perde occasione per esplorarle, a partire dal classico mad scientist dalla discutibile deontologia professionale che fa il paio con lo psichiatra/psicanalista ben più compromesso dei pazienti a cui dovrebbe offrire un equilibrato appoggio. Illustri rappresentati della prima categoria il Dr.Charles Montgomery, uno dei fantasmi della Murder House, folle per la morte del figlio Thaddeus e creatore di esseri deformi, e il Dr.Arthur Arden, ex dottore delle SS approdato al Briarcliff per continuare le proprie sadiche ricerche pseudo-scientifiche. La stratificazione di significati è ricca e ben radicata nella tradizione orrorifica: lo scienziato si presta a rappresentare il demoniaco per la sua superbia e per la negazione della dipendenza da Dio che lo avvicina a Lucifero stesso, così come il corpo sezionato in sala operatoria offre lo stesso spettacolo di carnalità senza sottintesi dell'horror e della pornografia. Non a caso i medical drama, insieme alle serie investigative, sono tra i principali responsabili dello sdoganamento di una certa estetica horror legata alla

Scienziati pazzi.

rappresentazione iperrealista del corpo come oggetto, mutilato, sezionato, dilaniato [3] – estetica abbracciata dallo stesso Murphy in *Nip/Tuck*. Allo stesso modo gli esempi di psicanalisti presenti nella serie gettano, come spesso nella storia del cinema, una luce ben fosca sulla categoria, popolata, nel migliore dei casi, da individui fragili e meschini, nel peggiore da veri e propri squilibrati che incanalano la propria follia in un rapporto perverso dottore-paziente. Ma la fenomenologia dell'orrore non si esaurisce qui: *AHS* recupera dall'horror classico la tematica del freak (alcuni pazienti del Briarcliff o Beau, il figlio deforme di Constance) e dall'immaginario cinematografico moderno l'idea del serial killer rituale (mescolando, nel caso di Bloody Face, il primitivismo brutale di un Leatherface con i riferimenti alla vera figura di Ed Gein) e dell'esorcismo come terreno di scontro tra fede e scienza. L'immaginario popolare e i casi di cronaca contribuiscono con ulteriori spunti: le stragi nei college (come quella compiuta da Tate), le urban legend (come quella del già citato Piggy Piggy) e i copycat killers (gli emuli di Bloody Face e quelli della Murder House). Ma è doveroso a questo punto fare una precisazione. Come già detto Murphy, in qualità di Prometeo Postmoderno, è più interessato alla spettacolarizzazione e all'accumulo superficiale di suggestioni e scene d'impatto che ad un vero e proprio scavo in profondità. Il che rende *AHS* un buon prodotto di entertainment, spesso ben congegnato e con diversi spunti interessanti ma che rivela grossi limiti se analizzato dal punto di vista dell'impianto concettuale. L'impressione è che certi snodi dotati di maggiore pregnanza siano più il risultato non del tutto consapevole di un'orgia di combinazioni che il preciso intento di una mente ordinatrice, il che scoraggia ogni tipo di coerente analisi di insieme. Prendiamo ad esempio il tema cardine dell'origine del male: su questo aspetto la serie oscilla in modo confuso (non sfumato, confuso) tra la visione di un male innato, come peccato originale o incarnazione del demoniaco, di fronte al quale l'essere umano nulla può e un'idea del male come prodotto sociale, figlio del dolore, dell'umiliazione, dell'anaffettività e della violenza. Particolare che potrebbe anche essere marginale nella logica di un prodotto contenitore che raccoglie materiali molto diversi tra loro senza pretese di organicità. Peccato che la serie riveli spesso ben altre ambizioni. Si pensi a "The Origins of Monstrosity" (2x6) che indaga, nelle tre storylines che la compongono, differenti

forme di “mostruosità”. Abbiamo quindi la bambina omicida, incoraggiata dalla posseduta Suor Mary ad abbracciare il proprio lato oscuro, il Dr.Thredson ormai dichiarato Bloody Face, che racconta a Lana della sua infanzia infelice e le tre mostruosità a confronto del Dr.Arden, del Monsignore e della sfigurata Shelley. La confessione di Thredson supera per inconsistenza e senso di disagio (dello spettatore) anche quel capolavoro di pochezza che è la scena dell’aversion therapy applicata a Lana come cura per l’omosessualità in “I am Anna Frank Part I” (2x4): si scopre così che Oliver ha cominciato a scuoiare giovani donne durante i suoi studi di medicina per godere del contatto epidermico a lui negato da bambino da una madre che ha preferito abbandonarlo alle cure di un orfanotrofio. In Lana però il brutale assassino rivede il volto della madre e, incoraggiato dai modi falsamente affettuosi e rassicuranti di lei, sembra volerla risparmiare per vivere questo ritrovato idillio familiare (fatto peraltro di scantinati, catene ai polsi, violenze sessuali e altre amenità). Ovviamente le vere intenzioni di Lana appaiono presto palesi scatenando l’ira del serial killer. Insomma, un raffazzonato insieme di derive psicologistiche, cliché tra i più abusati e involontaria comicità che toglie ogni spessore al personaggio. La vicenda della bambina omicida riprende la tradizione del figura infantile non più innocente ma presenza estranea, minacciosa, in preda a forze diaboliche, che compie il Male per predisposizione innata. Ma il dialogo con Suor Mary apre alla possibilità che elementi esterni –

le relazioni frustranti coi coetanei – possano fungere da rinforzo per queste tendenze, creando una sovrapposizione poco convincente di dimensione ineffabile e trascendente e dinamiche intramondane, quest'ultime, tra l'altro, non molto incisive ed esemplari. Lo stesso si può dire della figura di Tate che oscilla, di puntata in puntata, tra malvagità assoluta, inconsapevolezza (anche qui, come in molti altri film sul tema, la divisione tra mondo dei vivi e dei morti è incerta), fascino dolente (il visino dolcemente ambiguo di Evan Peters sembra fatto apposta per creare pruriginose sottotrame romantiche), brutale ingenuità (ad esempio l'ammazzare ogni inquilino senza figli per far felice il fantasma di Nora, che è sempre stata tanto gentile con lui) e sofferenza psicologica (sono le dinamiche perverse della famiglia disfunzionale in cui cresce a scatenare la rabbia che lo porta alla strage). Tornando all'episodio 2x6, non è secondario il triangolo di relazioni tra il Dr.Arden, Monsignor Howard e Shelley, che sintetizza molte delle tematiche della serie, enfatizzando contrasti e simbologie. Il modo in cui il dottore ha sfigurato Shelley, quasi a rendere evidente nelle carni quella perversione dell'anima che lui le attribuisce per la sua ninfomania, è una delle tante manifestazioni del suo caotico universo mentale, in cui gli opposti, carne e spirito, purezza e perversione, rifiuto e attrazione sessuale, si toccano, creando continui cortocircuiti. La mediocrità di Monsignor Howard (che si specchia nella mediocre performance attoriale di Joseph Fiennes) è quella della cosiddetta zona grigia, di personaggi né buoni né malvagi, facili al compromesso, ipocritamente altruisti, con grandi ambizioni e scarsa statura morale. Che sia lui a strangolare con il proprio rosario una Shelley ormai in fin di vita, risulta particolarmente ironico, considerando la sproporzione tra la solennità del gesto e la meschinità del soggetto, tra l'altro quasi del tutto consapevole delle attività del dottore. Sulla stessa tonalità la scena di "The Coat Hanger" (2x9) in cui il Monsignore ha la presunzione di poter battezzare il peccatore Leigh Emerson

(il Santa Claus di “Unholy Night”) e liberarlo dal peccato e viene da lui aggredito durante il rito e crocifisso, figura cristologica tra le meno credibili mai viste.
Scene godibili, nel complesso, ma caratterizzate da toni e punti di vista anche distanti, accostati in modo un po’ confuso e azzardato, il che, come già detto, non sarebbe necessariamente un difetto se non stridesse con le ambiziose intenzioni programmatiche del titolo.

Un Santa Claus malefico.

La covata malefica

Altro tema che ricorre insistentemente in entrambe le stagioni e che merita quindi, per rilievo e complessità, un capitolo a parte è quello della gravidanza e più in generale della maternità. In *AHS* mancano quasi totalmente esempi di sessualità e maternità senza ombre: il sesso è di volta in volta adulterio, stupro, accoppiamento demoniaco, perversione, malattia, compensazione patologica, mentre il ventre della donna è incubatrice di vita aliena o di potenziali anticristi, terreno da scandagliare con grucce metalliche o corpo reso sterile dalla sifilide. In *Murder House*, Vivien cresce dentro di sé l’Anticristo (tale sarebbe il figlio di una fantasma e di un essere umano), che come un parassita si nutre del gemello umano, che nascerà morto. Attorno a lei una galleria di donne folli e disperate: Constance, madre di quattro figli di cui tre malati (il deforme Beau, Adelaide e un fantomatico figlio albino che non appare nella versione definitiva della serie, perché troppo spaventoso), diabolica tessitrice di trame e unica sopravvissuta alle minacce della casa; Hayden spinta ad abortire dall’uomo che l’ha sedotta e uccisa (se pur con l’aiuto di Larry), decisa a riprendersi ciò che le è stato tolto; Nora, costretta ad assistere alla morte del figlio Thaddeus e alla sua mostruosa rinascita sotto i ferri del marito; Lorraine, morta bruciata con le due figlie in un rogo da lei stessa appiccato, per il dolore di vedere il marito Larry innamorato di un’altra donna. E anche in *Asylum* gli esempi non mancano. Suor Jude è stata abbandonata dal marito per l’impossibilità di avere figli che lui stesso ha determinato passandole la sifilide. Charlotte Brown, l’Anna Frank degli episodi 2x4 e 5, impazzisce dopo la nascita del figlio, ritirandosi in un mondo immaginario, prima che la lobotomia la riporti al suo ruolo di moglie e madre modello. Lana viene stuprata da Bloody Face e, falliti i tentativi di aborto, dà alla luce e subito abbandona quel figlio odiato che a sua volta diventerà spietato serial killer. Grace e Alma, credute entrambe

morte, tornano in vita con in grembo i figli di Kit, per l'intervento di misteriose forme di vita aliena. Ma l'intercessione extraterrestre non basta a riequilibrare la vita familiare dei tre: mentre Grace, in preda a fantasticherie new age, auspica il ritorno degli alieni, Alma ne è terrorizzata tanto da ucciderla a colpi d'ascia e finire a sua volta internata al Briarcliff. Il potere generatore femminile diventa così origine di caos e orrore, catalizzatore di ogni male, simbolo di un lato oscuro che da inconscio si fa carne e sangue.

Conclusioni

Complessivamente ben accolta dalla critica e dal pubblico, la serie ha comunque dato a molti l'impressione di un mix confuso e disorganico di suggestioni horror e sci-fi, spesso privo, soprattutto nella seconda stagione, di solidi punti di riferimento narrativi [4]. Sicuramente c'è un fondo di verità in questo, problema a cui si aggiunge la già citata mancanza di un'impostazione concettuale e di una reale consapevolezza della materia trattata che si traduce spesso in approssimazioni e banalizzazioni. Entrambi i finali poi sono risultati poco convincenti, quasi appendici superflue di una storia già conclusa: in particolare la vicenda di Lana dopo la fuga – pure interessante come discorso a sé sull'impossibilità di superare il velo della rappresentazione (e quindi dell'estraneità) anche dopo la diretta esperienza del dolore – e quella di Kit risultano poco significative nell'economia generale della storia, pretesto per aggiungere un'altra manciata di scene ad effetto (la morte di Grace, la follia di Suor Jude, lo scontro tra Lana e il figlio Johnny). Difetti comunque riequilibrati da alcuni innegabili elementi di forza: la straordinaria performance attoriale di Jessica Lange che da sola garantisce un livello qualitativo ben sopra alla norma, a cui si aggiungono le notevoli interpretazioni di Sarah Paulson e Lily Rabe; una certa scorrevolezza della storia che rende la visione quasi sempre coinvolgente e godibile; l'attenzione con cui, soprattutto nella seconda stagione, viene resa l'ambientazione storica, grazie ad un lavoro di ricerca che arricchisce il testo di riferimenti e contestualizzazioni non banali. E forse *American Horror Story* è proprio questo, un laboratorio in cui cucire tra loro pezzi eterogenei di memoria, creando nuovi legami, aggiungendo di volta in volta dettagli e suggestioni, sperimentando

combinazioni inedite. L'insieme è, come tutte le "creature", potente quanto instabile e si corre il rischio, togliendo qualche punto di sutura, di ritrovarsi con nient'altro che un ammasso di tessuti. Ma sarà comunque la dimostrazione che tra le mani di un ambizioso e scaltro creatore anche la più azzardata, caotica e ridondante commistione, in fondo, "si può fare".

Note

[1] Per una storia della sensibilità religiosa americana e del suo riflesso sul cinema horror si veda Roberto Curti, *Demoni e Dei. Dio, il Diavolo, la religione nel cinema horror americano*, Lindau, Torino 2009.

[2] Per questo concetto si veda anche Proietti Fabiana, Spagnoli Alessia, Valeri Carlo, *Il buio si avvicina*, Audino, Roma 2007.

[3] Per i processi che hanno reso l'estetica horror mainstream nella cultura popolare si veda Jowett Lorna, Abbott Stacey, *Tv Horror. Investigating the darker side of the small screen*, I.B.Tauris, London 2013 pp.17-30.

[4] Eus – *American Horror Story* – 2x3 – Nor' Easter, 06/11/12.

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Awake*

Anno 2011 (USA)

Stagioni 1 (13 episodi) Terminata

Network NBC

Creatore Kyle Killen

Cast principale

Jason Isaacs è Michael Britten

Laura Allen è Hannah Britten

Steve Harris è Isaiah Freeman

Dylan Minnette è Rex Britten

DB Wong è John Lee

Michaela McManus è Tara

Wilmer Walderrama è Efrem Vega

Cherry Jones è Judith Evans

La Trama

Awake è una serie paradigmatica. La sua produzione, ricezione, struttura narrativa, contenuti mettono a nudo alcuni meccanismi esemplari della serialità americana contemporanea. Il protagonista è una figura chiave della fiction televisiva, un detective; la vicenda non si svolge su un solo piano narrativo ma intreccia due universi paralleli; il personaggio principale, apparentemente schizofrenico, è in cura da due psicologi; si intravede la possibilità di un complotto; si possono individuare infine un paradigma ricettivo, legato alle reazioni dei fan allo svolgimento della trama, e un paradigma produttivo, collegabile alla scrittura di *Awake*, divisa tra intenzioni autoriali e obbedienza alle logiche dell'industria. L'interesse di *Awake*, che non è una serie particolarmente originale né particolarmente riuscita, sta in questo ruolo di catalizzatore di paradigmi.

Awake, serie NBC creata da Kyle Killen, si esaurisce in una sola stagione, tredici episodi trasmessi dal 1 marzo al 24 maggio 2012. Il detective protagonista si chiama Michael Britten. Lavora presso il Los Angeles Police Department. Mentre viaggia con la famiglia ha un incidente d'auto. A partire da quel momento la sua realtà si biforca. Britten inizia a vivere in due mondi paralleli: in uno suo figlio è morto nell'incidente; nel secondo a essere morta è la moglie. Michael si addormenta e si risveglia alternativamente nell'universo in cui è sopravvissuto il figlio e in quello in cui è viva la moglie. Per distinguere le due realtà indossa nell'una un braccialetto rosso (è la moglie a essere viva), nell'altra un braccialetto verde (è vivo il figlio). La fotografia della serie asseconda questa distinzione, filtrando in rosso (o con colori caldi) la prima e in verde (o con colori freddi) la seconda. In entrambe le realtà esiste uno psicologo che prova a convincere Britten del fatto che quella in cui si trova in quel momento è la realtà vera, mentre l'altra è sogno, fantasia, inconscio.

La sigla.

Paradigma #1: arte / industria

Come *Awake*, anche la precedente serie creata da Kyle Killen, *Lone Star*, descrive un uomo diviso in due, stavolta non dal trauma o da uno sdoppiamento di universi ma da una scelta di vita: Robert è un truffatore di professione, marito di Cat a Houston e di Lindsey a Midland. Questo, almeno, è ciò che si capisce nelle prime due puntate. Perché, anche se apprezzato dalla critica e da uno zoccolo duro di fans, *Lone Star* è stato sospeso dopo il secondo episodio. Il flop di *Lone Star* condiziona in modo evidente la scrittura di *Awake*. Volendo insistere sullo stesso tema del doppio, Killen si è sentito in dovere di ammorbidire o rendere più commerciale la sua seconda produzione, calcando la mano sulla componente procedural e su trame verticali che le prime due puntate di *Lone Star* consideravano con sufficienza. A parte gli episodi 1 (“Pilot”), 6 (“That's Not My Penguin”), 11 (“Say Hello to My Little Friend”), 12 (“Two Birds”) e 13 (“Turtles All the Way Down”), gli altri si attengono quasi solamente all'anthology plot (spesso, peraltro, assai poco stimolante). È lo stesso creatore, in un'intervista al termine della programmazione, a dichiarare che *Awake* è il frutto

di un compromesso tra il suo interesse autoriale verso l'ampiezza narrativa e la necessità industriale di far funzionare commercialmente la serie:

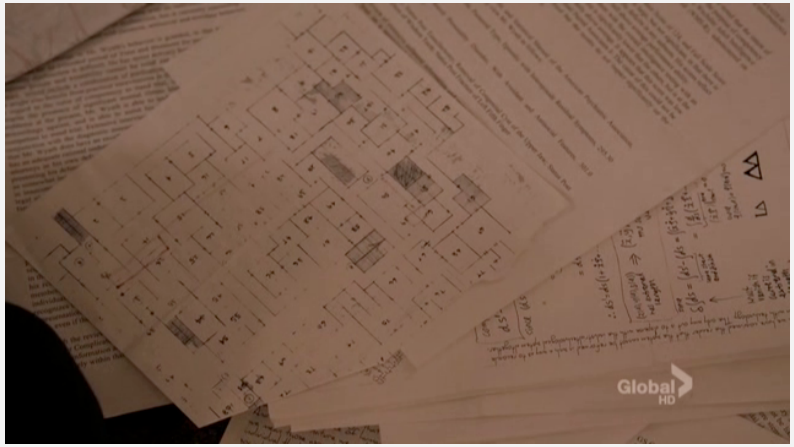
I think what the show is when it's most successful is less of a straight procedural. That's always the holy grail, as we say in network television: it's repeatable out of order, it has a satisfying wrap-up to the case, and so on and so forth. [...] Ultimately, the show was at its best and its most compelling when it dealt with the nature of [Michael's] situation and his personal life and issues and how they crossed over with his job as a result. So I think there are a few episodes where we pushed it in a pretty rote "two cases of the week" direction, and ultimately those were less satisfying for us creatively — I can't speak for the audience — than things like we were able to do at the end of the season [1].

La scelta di puntare sul procedurale non sembra attribuibile a un'imposizione da parte del network ma, in prevalenza, a un auto-condizionamento: scottato da *Lone Star*, Killen ha deciso di investire sulla trama verticale più di quanto avrebbe voluto. Il tentativo di ottenere un miglior esito commerciale non ha prodotto, alla luce degli ascolti, i risultati sperati, mentre è riuscito certamente a compromettere il valore artistico della serie. Un rapido approfondimento in rete dimostra che, oltre all'autore stesso, anche fan e critica rimangono dubbiosi di fronte alle troppe puntate auto-conclusive e all'insufficiente attenzione per lo sviluppo orizzontale della trama.

Awake è paradigmatico perché nei suoi episodi, lungo il corso di tutta la stagione, è particolarmente percepibile questa tensione, la contrapposizione "classica" tra arte e industria [2], l'oscillazione tra esigenze di sceneggiatura e un disperato bisogno di successo di audience. Si tratta naturalmente di un aspetto fondamentale per ogni ragionamento, sia sociologico sia critico, sulla serialità televisiva. Gli ascolti non sono decisivi solo quando si tratta di decidere del rinnovo della stagione ma condizionano un progetto sin dalla culla, come dimostra la concessione al procedural della scrittura di *Awake*.

Paradigma #2: il multiverso

Il racconto di *Awake* si trova in bilico tra due mondi possibili, uno rosso e uno verde, mutualmente esclusivi ma capaci di comunicare tra loro. Non si assiste tuttavia soltanto a una biforcazione della storia in due universi: nel tredicesimo e ultimo episodio compare un terzo livello di realtà, che sancisce l'effettiva esistenza di entrambi i mondi in cui si spostava Britten e immette nel racconto la possibilità di sommare dei mondi ulteriori ai primi due già descritti. Nel terzo universo sono vivi sia il figlio sia la moglie. La famiglia è ricomposta. La seconda stagione avrebbe potuto dar spazio a un gioco delle tre carte, con tre universi in concorrenza ciascuno a nascondere e svelare la propria verità. Dopo *Lost*, il ricorso agli universi paralleli è divenuto un paradigma, un tropo retorico della terza golden age della serialità televisiva. Basti citare il (prototipico) *Fringe*. *Lost* e *Fringe* segnano il territorio di un "immaginario scientifico-mediale" [3], un



Episodio 1x6 That's Not My Penguin.

campo ibrido in cui la cultura pop trova nutrimento in teorie scientifiche che conducono al superamento dell'apparenza della realtà fisica per affermare l'ipotesi di un multiverso, contrapposto all'universo abitualmente concepito [4]. Ci sono in *Lost* dei dialoghi che dichiarano esplicitamente tale riferimento alla sfera scientifica e riassumono – così ci pare – l'intero "senso" della serie: "Non abbiamo tempo per le spiegazioni. Non avete idea di quanto sarebbe difficile per me spiegare questo... questo fenomeno a un fisico quantistico..."
Teorie quali la relatività generale o, appunto, la meccanica quantistica, oltre ad emanare un indubitabile fascino intellettuale, permettono a sceneggiatori che hanno bisogno di allargare le loro narrazioni di approfittare dell'allargamento della realtà reso possibile da una scienza che, con i suoi paradossi logici e le sue sfide filosofiche, ammette la "consistenza, in un unico universo d'esperienza, di situazioni altrimenti inconciliabili" [5]. La scienza, in definitiva, è uno strumento in grado di moltiplicare le trame [6]. Il "principio di sovrapposizione" postulato dalla meccanica quantistica prevede che "un nuovo stato di un sistema può essere composto di due o più stati, in un modo per cui il nuovo stato condivide alcune delle proprietà di ciascuno degli stati combinati" [7]. Accettata questa ipotesi scientifica, è evidente che i due esiti dell'incidente d'auto (muore il figlio oppure muore la moglie) non sono più alternativi. Britten si trova a vivere in due realtà opposte. Il multiverso riconduce entrambe le possibilità all'interno di un'unica prospettiva teorica.

Paradigma #3: una "mind game series"

Il concetto di "mind game film" [8] descrive una categoria di opere che mettono in discussione e sfidano il sapere dello spettatore, sconvolgendo e ritrattando gli elementi di conoscenza che il testo gli fornisce. Il film finisce così per aprire una vera e propria "faglia nella struttura narrativa" che va colmata tramite "livelli diversi e paralleli di sistematizzazione e interpretazione" [9]. Gli esempi vanno da *Il sesto senso* a *Inception* a *Cloud Atlas*.
Nel nostro contesto il concetto è particolarmente interessante perché tutti i caratteri che Thomas Elsaesser attribuisce al "mind game film" sono rintracciabili in *Awake*: 1) un protagonista partecipa a eventi il cui significato o le cui conseguenze gli sfuggono; 2) un protagonista (e lo spettatore, costretto dal registro enunciativo a condividere la stessa incertezza) non riesce a distinguere tra realtà e immaginazione; 3) un protagonista ha un

amico, un mentore, un compagno che si rivelerà immaginario; 4) un protagonista è costretto a chiedersi: “chi sono e cos'è la mia realtà?”; 5) un protagonista non è cosciente dell'erroneità delle sue premesse percettive; 6) la famiglia o un gruppo di amici tentano di convincere un personaggio del fatto che la sua persuasione di vivere in un mondo cospirativo [10] o fittizio è dovuta a un trauma subito, una debolezza emotiva, un lutto.
Appare chiaro, su queste basi, che *Awake* è una paradigmatica, idealtipica “mind game series”. Tale complessità di cui si è fatta portatrice la serialità televisiva prevede una narrazione basata su “eventi che oscillano tra soggettività del personaggio e realtà diegetica”, che giocano “sul filo dell'ambiguità a vantaggio dell'introspezione del personaggio, della suspense e dell'effetto comico” [11].
La complicazione del racconto seriale comporta naturalmente una maggiore difficoltà interpretativa da parte dello spettatore che intenda decifrarne la trama. La serie che incarna per antonomasia

tale spaesamento è certo ancora *Lost*. Ma anche una serie meno sofisticata come *Awake* lancia delle sfide cognitive a uno spettatore che va in cerca di spiegazioni: qual è il vero stato in cui giace il protagonista? Perché si addormenta in un mondo e si sveglia in un altro? Come possono convivere due realtà contrapposte? C'è una realtà più vera dell'altra? L'indecisione sulla consistenza dei due mondi proposti da *Awake* chiama in causa la “libido cognoscendi” [12] dello spettatore, la sua volontà di risolvere con strumenti razionali quanto appare inizialmente enigmatico e indecifrabile.

Paradigma #4: i fans come comunità interpretativa

In risposta alla sfida lanciata dalla struttura bifronte di *Awake*, i suoi fans continuano a raccogliere indizi narrativi, a confrontarsi sulle diverse ipotesi, a proporre soluzioni, manifestando in modo paradigmatico la natura di comunità interpretativa delle audience seriali. Per approfondire il tema della ricezione di *Awake* abbiamo condotto una piccola netnografia sul sito Serialmente [13], uno spazio di riferimento per la critica web e la fan culture italiane, un ambito in cui, come scrive Roy Menarini, si manifesta “una sorprendente vicinanza tra chi emette il giudizio e chi lo riceve” [14].
Rispetto alla biforcazione degli universi, la netnografia mostra come prevalente il punto di vista di chi non si schiera per l'esistenza di una realtà a discapito dell'altra: lungo il corso della stagione la maggior parte dei critici e commentatori ritiene che

entrambe le realtà debbano essere considerate ugualmente valide. Coloro che optano per l'esistenza di un universo vero contrapposto a uno onirico, inconscio o fantastico indicano tutti la realtà rossa come dominante sulla verde. Si leggano i commenti dell'utente Nusta all'episodio 6: «dovessimo scommettere, anche io sono convinta che quella rossa sia la realtà e quella azzurra invece sia solo allucinazione»; e di doctorwho10th all'episodio 12: «Per me, con qualche riserva, può essere reale la realtà rossa. […] la realtà rossa mi pare credibile e quella verde più sperimentale». O questi passaggi dalle recensioni dell'utente Giulio dell'episodio 7:

inserire quelle cosiddette scene 'esterne' alla vicenda principale solo nella realtà rossa alimenta le probabilità di una teoria avanzata nei commenti allo scorso episodio, ovvero quella secondo la quale la realtà rossa è la realtà effettiva;

e dell'utente Massimo Alberti dell'episodio 11:

Potremmo dedurre che la realtà rossa è quella vera, e che quella verde è inconscio. Anche perché è nel mondo rosso che la vita di Britten si evolve […]. Il mondo verde (l'inconscio) qui sembra funzionale ad agevolare la vita nel mondo rosso, ma mi restano diversi dubbi.

Sono inoltre frequenti i riferimenti alla possibilità di uno stato di coma in cui si troverebbe il protagonista. Gran parte di coloro che intervengono sul sito reputa questa eventualità una soluzione insoddisfacente. Recensori e commentatori interpretano l'ambiguità della coesistenza dei due universi anche alla luce di un numero di analogie intertestuali – con i film *Inception* e *Source Code* e le serie *Ashes to Ashes*, *Life on Mars* e *Fringe*. Vengono inoltre chiamati in causa i nomi dei registi Christopher Nolan e (soprattutto in riferimento alla puntata finale) David Lynch. Può

essere interessante, infine, proporre un'osservazione di tipo quantitativo: la parola che compare con maggiore frequenza nel corpus testuale considerato è proprio "realtà".

Paradigma #5: psicologi

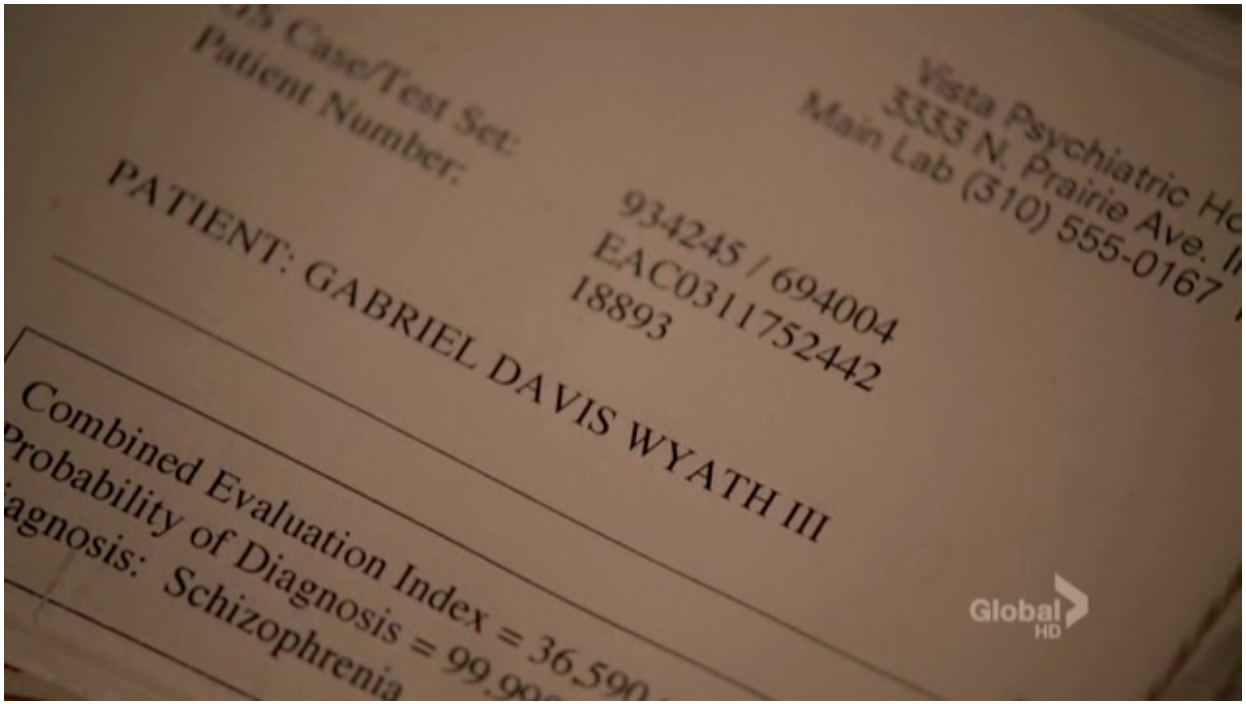
Michael Britten è in tutta apparenza uno schizofrenico, come i più celebri Hurley di *Lost* e Carrie di *Homeland*. La sigla di *Awake* mostra delle macchie di Rorschach: il significato di una figura dipende dall'investimento psichico che si fa su di essa. Sin dalla copertina viene dunque chiamato in causa l'immaginario della psicologia.

Nella duplice realtà di *Awake* esistono due psicologi: nella realtà rossa, un uomo di origine asiatica, il dottor Lee; in quella verde, una donna caucasica, la dottoressa Evans. Entrambi gli psicologi dimostrano di sentirsi molto coinvolti dalla vicenda di Michael, forse condizionati dalla sua professione di detective, più probabilmente affascinati dal punto di vista scientifico da questo caso di scuola. Ognuno dei due ribadisce la natura illusoria o allucinatoria della realtà alternativa. Ognuno dei due tenta di spiegare a Michael che l'"altra" realtà è una sua creazione mentale, attribuibile al trauma psicologico conseguente alla scomparsa dei suoi cari. L'ovvia obiezione di Britten, ripetuta a ogni episodio nei titoli di testa, recita: «That's exactly what the other shrink said». Le opposte certezze cliniche dei due psicologi si scontrano con un sapere superiore: quello di Michael, ma anche quello dello spettatore, indotto a dubitare della presunzione del discorso clinico. Chi è teoricamente in possesso

degli attributi della conoscenza ha meno elementi per giudicare i fatti rispetto a chi vive la doppia realtà o anche rispetto a un soggetto esterno che la osserva. Sullo scaffale dello psicologo della realtà rossa si intravede un libro sulla teoria della Gestalt, ma il dottor Lee non sa cogliere il suggerimento proveniente dalla sua libreria che lo invita a leggere, a partire da due oggetti separati, la verità di una forma unica.

Lo psicologo, almeno a partire dai *Soprano*, è una figura paradigmatica, che si pone al centro delle dinamiche seriali. Figure professionali di psicologi o psichiatri sono rinvenibili in *West Wing*, *Mad Men*, *Shameless*, *Homeland* e naturalmente *In Treatment*... [15] Se le serie, in effetti, si dimostrano a tal punto un mind game "spacca meningi", c'è bisogno di un ruolo professionale che se si prenda cura dei protagonisti (e in modo vicario degli spettatori), svolgendo una sorta di "funzione psy" [16] declinata in forma televisiva: lo psicologo aiuta a

spiegare e al contempo a controllare la complessità tanto della psiche umana quanto della narrazione.
In *Awake* la puntata paradigmatica all'interno del paradigma è la 6, “That's Not My Penguin”. Nella realtà rossa il detective Britten si trova alle prese con un caso che funge da mise en abyme dell'intera serie, ovvero come inserto che riassume, in scala, il testo più largo in cui è inserito [17]. Un giovane, Gabe, si rinchiude all'interno dell'ospedale psichiatrico in cui è ricoverato, sequestrando un gruppo di operatori medici e altri pazienti e minacciando di far esplodere una bomba rudimentale. Gabe è un genietto che lavorava in un non meglio precisato laboratorio governativo; oltre che, ça va sans dire, uno schizofrenico.
L'evento che ha scatenato la sua follia è la morte della sorella. Gabe non crede che sia morta: per lui la sparizione è dovuta a un oscuro intrigo governativo. A complicare le cose, il fatto che lo psichiatra di Gabe sia il dottor Lee. La sua spiegazione della schizofrenia di Gabe è montata in alternato con delle sequenze che mostrano Britten: ai due casi, apparentemente, può essere applicata la medesima diagnosi.
La dottoressa della realtà verde cui Michael racconta la vicenda si mostra compiaciuta: nell'universo che lei reputa onirico, Britten ha costruito un sogno in cui uno schizofrenico vuol fare esplodere se stesso e la realtà che lo tiene in trappola. Lo interpreta come un sintomo di guarigione: la salvezza di Britten nella realtà rossa dipende dalla sua capacità di disinnescare la schizofrenia – la malattia che secondo la dottoressa Evans potrebbe condurlo (all'interno della realtà verde che lei giudica vera) nello stesso spazio in cui abita Gabe: non un mondo alternativo ma il manicomio.



Britten si introduce disarmato nell'edificio per convincere Gabe ad arrendersi. Il dialogo tra i due incontra subito un terreno comune nella mancanza di accettazione della realtà socialmente condivisa o ufficiale. All'interno dell'ospedale, Britten si trova a vivere in prima persona un dilemma

psichiatrico [18]: occorre contrapporre alla realtà (che si presume falsa) del paziente psichiatrico la realtà (che si presume vera) della società oppure è più funzionale assecondarne il delirio? Britten sceglie la seconda opzione e riesce a liberare gli ostaggi [19]. Ovviamente il gesto vale anche come auto-assoluzione, come rivendicazione del rifiuto di una realtà imposta dall'esterno all'individuo.

Risvegli

Il problema principale di *Awake* è che il suo spettatore viene immerso in una zona di indecidibilità in cui per troppo tempo rimane abbandonato. Una trama basata su un enigma, anche quando vuole riservare ogni soluzione al finale di serie o di stagione, deve saper mantenere alta l'attesa e la suspense disseminando indizi e rivelazioni lungo tutto il suo arco narrativo, lasciando percepire ad ogni puntata l'esistenza di un “piano” [20]. Il rompicapo che giace sul fondo della trama è il più potente dei cliffhanger. *Awake* è una mind game series che dedica un numero predominante di episodi (8 su 13) a trame puramente procedurali ed auto-conclusive e non si dimostra in grado di rilasciare in modo graduale il suo sapere. Si può sicuramente affermare, in conclusione, che *Awake* è una serie piuttosto incerta, che non ha retto ai dati di ascolto e non regge a un'approfondita analisi critica. I salti di mondo prodotti dal risveglio di Michael Britten corrispondono a dei piccoli traumi o frustrazioni nella ricostruzione di senso che deve assorbire non solo il personaggio, ma anche la struttura narrativa, l'apparato produttivo, l'autore, lo spettatore stesso – ciascuno, a suo modo, più “awake”, sveglio, vigile e consapevole di quanto la serie nel suo complesso abbia potuto o voluto ammettere.

Note

[1] Alan Sepinwall, '*Awake*' *series finale interview with creator Kyle Killen,* 24 maggio 2012.

[2] Per una sintesi che rintraccia i termini storici della questione rimandiamo a Edgar Morin, *Préliminaires à une sociologie du cinéma*, «Cahiers internationaux de Sociologie», vol. 17, 1954, trad. it. in Edgar Morin, *Sociologia della sociologia*, Edizioni Lavoro, Roma, 1985.

[3] Fulvio Carmagnola e Telmo Pievani, *Pulp Times. Immagini del tempo nel cinema d'oggi*, Meltemi, Roma 2003, p. 201.

[4] Una sintesi divulgativa delle diverse concezioni di multiverso nella fisica teorica contemporanea si può trovare in Colin Bruce, *Schrödinger's Rabbits. The Many Worlds of Quantum*, Joseph Henry Press, Washington 2004, trad. it. *I conigli di Schrödinger. Fisica quantistica e universi paralleli*, Raffaello Cortina, Milano 2006; e in Brian Greene, *The Hidden Reality: Parallel Universes and the Deep Laws of the Cosmos*, Alfred A. Knopf, New York 2011, trad. it., *La realtà nascosta. Universi paralleli e leggi profonde del cosmo*, Einaudi, Torino 2012.

[5] Attilio Coco, *Le serie tv e l'esperienza del transito*, «Segnocinema», n. 142, 2006, p. 24.

[6] Rimando per approfondimenti a Alberto Brodesco, "Tecnoscienza e serialità televisiva. Una mappatura", in Federico Neresini e Andrea Lorenzet (a cura di), *Annuario Scienza e Società 2013*, il Mulino, Bologna 2013, pp. 55-68. Sul principio di indeterminazione di Werner Heisenberg applicato all'incertezza di *Breaking Bad* (Vince Gilligan, AMC, 2008-2013) e del suo Heisenberg, cfr. Alberto Brodesco, "Heisenberg. Epistemological Implications of a Criminal Pseudonym", in David Pierson (a cura di), *Analyzing Breaking Bad: Critical Essays on the AMC Network Original Series Breaking Bad*, Lexington Books, Lanham (Maryland) 2013 (in corso di pubblicazione).

[7] Amir D. Aczel, *Entanglement. The Greatest Mystery in Physics,* Four Walls Eight Windows, New York 2001, trad. it., *Entanglement. Il più grande mistero della fisica*, Raffaello Cortina, Milano 2004, p. 22.

[8] Thomas Elsaesser, "The Mind Game Film", in Warren Buckland (a cura di), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Malden-Oxford 2009, pp. 13-41

[9] Leonardo Gandini, "Inception", in Leonardo Gandini (a cura di), *Il cinema americano attraverso i film*, Carocci, Milano 2011, p. 201.

[10] Anche il paradigma cospirativo, altro elemento tipico della serialità contemporanea, è presente, pur meno sviluppato, in *Awake*. Per approfondimenti cfr. Felix Brinker, *Hidden Agendas, Endless Investigations, and the Dynamics of Complexity: The Conspiratorial Mode of Storytelling in Contemporary American Television Series*, «Aspeers», n. 5, 2012, pp. 87-109.
[11] Jason Mittel, *Narrative Complexities in Contemporary American Television*, in «The Velvet Light Trap», n. 58, 2006, trad. it. "La complessità narrativa nella televisione americana contemporanea", in Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore (a cura di), *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi,* Archetipolibri, Bologna 2008, p. 127. Si veda anche Massimo Scaglioni, "Variazioni di mondo. Esercizi di stile seriale nel telefilm contemporaneo", in Aldo Grasso e Massimo Scaglioni (a cura di), *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, Vita & Pensiero, Milano 2009, p. 28.
[12] François Jost, *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme?*, CNRS Editions, Paris 2011, p. 30.
[13] La netnografia si basa sul corpus di testi costituito dalle recensioni di tutti gli episodi e dai corrispettivi commenti degli iscritti.
[14] Roy Menarini, "Introduzione", in Roy Menarini (a cura di), *Le nuove forme della cultura cinematografica. Critica e cinefilia nell'epoca del web*, Mimesis, Milano-Udine 2012, p.11.
[15] Sul tema della rappresentazione della seduta analitica al cinema e nella fiction televisiva cfr. Pietro Bianchi, *Psicoanalisi e racconto: In Treatment*, «Le parole e le cose», 16 aprile 2013.
[16] Cfr. Michel Foucault, *Le pouvoir psychiatrique. Cours au Collège de France 1973-1974*, Seuil-Gallimard, Paris 2003, trad. it., *Il potere psichiatrico. Corso al Collège de France (1973-1974)*, Einaudi, Torino 2004, p. 127.
[17] Cfr. Lucien Dällenbach, *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, Seuil, Paris 1977, trad. it., *Il racconto speculare. Saggio sulla mise en abyme*, Pratiche, Parma 1994.
[18] Cfr. Michel Foucault, *Il potere psichiatrico*, cit., pp. 43-46.
[19] Il nome esteso di Gabe, a partire dal quale Britten trova in modo quasi giallistico la soluzione allo stallo creatosi nelle trattative, è Gabriel Davis Wyath III. Si può forse individuare in questo ordinale un altro indizio che conduce dalle parti dell'ipotesi quantistica dei molti mondi e del suo ispiratore, Hugh Everett III – anch'egli giovane scienziato geniale e un po' folle, anch'egli, dopo il dottorato, impiegato in enti di ricerca governativi.
[20] Cfr. Andrea Fornasiero, "'...And They Have a Plan'. La promessa di un universo coerente in *Battlestar Galactica*", in Aldo Grasso e Massimo Scaglioni (a cura di), *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, Vita & Pensiero, Milano 2009, p.78.

AWKWARD.

di Kelly Andrade

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***Awkard***

Anno 2011 (USA)

Stagioni 3 (44 episodi) In produzione

Network MTV

Creatore Lauren Iungerich

Cast principale

Ashley Rickards è Jenna Hamilton

Beau Mirchoff è Matty McKibben

Nikki DeLoach è Lacey Hamilton

Jillian Rose Reed è Tamara "T" Kaplan

Brett Davern è Jake Rosati

Molly Tarlov è Sadie Saxton

Desi Lydic è Valerie Marks

Mike Faiola è Kevin Hamilton

La trama

La serie ha per protagonista la quindicenne Jenna Hamilton, una ragazza qualunque di Palos Verdes in California che, dopo aver ricevuto una lettera anonima in cui le viene fatta presente la sua “banalità”, ha un incidente nel bagno di casa sua. Date le circostanze, i genitori, il personale scolastico e perfino le sue amiche equivocano la situazione, pensando a un tentativo di suicidio. A causa di questo malinteso, Jenna da "ragazza invisibile" passa al centro dell'attenzione: tutti parlano di lei e la fissano quando passa per i corridoi. Modificando il suo atteggiamento (come suggerito dalla lettera) e abbracciando la sua disgrazia, acquisisce una certa popolarità tra i suoi coetanei, pur continuando a essere considerata un’emarginata dalle *mean girls* della scuola Sadie e Lissa, sempre pronte a metterla in ridicolo di fronte a tutti. Jenna ha anche dei problemi di cuore: ha una storia poco chiara con Matty, (su cui Sadie ha messo gli occhi da tempo) e la situazione si complica quando Jake, migliore amico di Matty

e fidanzato di Lissa, s'innamora a sua volta di lei, creandole non pochi problemi con le due ragazze.

MTV e le sue produzioni

In una cultura tv, che tranne per alcune eccezioni (*Dawson's Creek, Skins* e pochi altri), ha sempre visto il mondo dei teenager in maniera veritiera nei sentimenti, ma poco realistico negli scenari soprattutto negli ultimi anni, *Awkward,* il piccolo gioiello targato MTV uscito nel Luglio 2011, è stata come una boccata di realtà nella tv americana.

Tra teenagers incinte (*The Secret Life of the American Teenager*), o straricchi da una sponda all'altra del paese sia per fiction (*The Oc, 90210, Gossip Girl*), che nella realtà (*Teen Mom, Laguna Beach*), *Awkward* conquista proprio per la sua totale aderenza alla realtà, sia nelle storie narrate (pur con qualche cliché), sia nel modo di affrontare le vicende, il linguaggio e i comportamenti dei protagonisti. Niente di soprannaturale, niente ricchezza sfrontata, solo ragazzi normali in cui tutti si possono facilmente identificare.

Sin dagli esordi, MTV USA oltre alla musica, ha sempre puntato sulla produzione di awards, film, reality o docufiction che ne hanno identificato il brand per gran parte degli anni Novanta e i primi anni del Duemila, ma solo negli ultimi anni ha deciso di realizzare serie vere e proprie che potessero concorrere con i network generalisti e via cavo.

All'inizio ovviamente la qualità sia di scrittura, sia di linguaggio visivo, non era di livello particolarmente alto, ma intratteneva proprio per quella sensazione di "autenticità".

Molti prodotti vengono realizzati più per prendere posizione su un determinato argomento e per "educare" gli spettatori, che per raccontare una storia in modo stilisticamente accattivante.

Un esempio significativo è *Undressed* del 1999, che tratta il tema del sesso giovanile in un modo ai tempi troppo esplicito e che, forte del collocamento notturno molto tardo (solitamente verso le 23.45), racconta storie di amore omosessuale, lesbo o altamente promiscui e provocatori, tramite un linguaggio non edulcorato e situazioni esplicite che lasciano intendere esattamente quello che viene detto, senza mai scadere nella volgarità. La regia e la fotografia non assumono particolare rilevanza o denotano un intento autoriale: l'obiettivo è di dare una sensazione di realtà simile al reality che si sta affermando in quegli anni, ma allo stesso tempo punta a suggerire anche una sensazione d'intimità, perché le storie raccontano ciò che succede a porte chiuse in una coppia. Non a caso la maggior parte degli episodi è girata in interni con una fotografia soffusa dai toni caldi o tendente al buio.

Questo perché gli sforzi qualitativi di MTV erano all'epoca puntati più sul cinema, in collaborazione con la Paramount Pictures e attraverso la distribuzione della sua divisione Viacom, grazie alla quale sono stati creati piccoli successi come *Varsity Blues*, *200 Cigarettes*, *Save The Last Dance*, *Napoleon Dynamite* e *Hustle & Flow*, tutti usciti al cinema.

Con *2ge+her* da cui in seguito è nata la serie omonima, è iniziata la produzione di film dal passaggio esclusivo per MTV bypassando le sale cinematografiche, come *Carmen: A Hip Hopera* e tanti altri.

Anche in questo caso la qualità si è distinta negli anni, per andare poi a sfociare nelle produzioni di reality e docufiction che hanno catalizzato l'attenzione del canale fino al 2010-2011, anno in cui finalmente si decide di alzare la qualità con serie che potessero essere notate anche a livello internazionale.
Questo processo, cominciato nel Giugno 2010 con *The Hard Times of R.J. Berger* e consolidatosi a Giugno 2011 con *Teen Wolf*, ha subito ottenuto opinioni e critiche più che positive, sfociate in un successo senza pari solo un mese dopo, con la prima messa in onda di *Awkward* che alla fine della seconda stagione si è aggiudicata il titolo di serie con gli ascolti più alti della rete [1].
Il successo di queste produzioni ha indotto MTV a creare due nuovi prodotti nel 2012, *Underemployed* e *The Inbetweeners,* che però sono stati visti più come degli esperimenti stilistici e quindi non sono stati rinnovati per una seconda stagione.

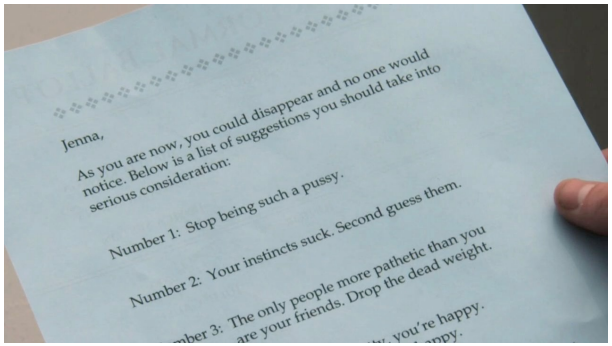
Storia e collocazione

Awkward nasce dalla mente della creatrice Lauren Iungerich che, dopo vari incontri annuali con gli alunni del suo ex-liceo, decide di raccontare il mondo dei teenagers moderni prendendo spunto dai loro racconti e dalla sua esperienza scolastica personale.
Il pilot viene trasmesso il 19 luglio 2011, nella collocazione iniziale che prevedeva la messa in onda alle 22.30 del martedì, subito dopo i nuovi episodi della stagione di *Teen Mom* che avrebbero fatto da traino. Quest'abbinamento, per niente casuale come vedremo più avanti, è servito allo scopo, facendo diventare *Awkward* la serie più amata della rete e di conseguenza promuovendola, nella seconda stagione partita il 28 giugno 2012, in un nuovo slot del giovedì alle 21.30. La terza stagione, iniziata il 16 aprile 2013 e che per la prima volta avrà un totale di venti episodi, torna di martedì, ma alle ore 22.
La serie tratta un ampio ventaglio di temi: l'adolescenza, la vita al liceo, l'amore, un certo confronto genitori-figli (anche se i genitori, esclusi quelli di Jenna, hanno un ruolo molto marginale e interagiscono poco all'interno delle vicende.)
Tema principale è anche l'importanza che ormai la tecnologia ha nella vita dei giovani e che è rappresentata dal blog di Jenna e nel modo in cui i personaggi interagiscono tra loro tramite il computer [2], i cellulari [3] e le telecamere [4].

Ci sono anche tre tematiche che attraversano per intero le varie stagioni e che si focalizzano e prendono spunto dal personaggio di Jenna, andando a estendersi di riflesso a tutti i personaggi.
Nella prima stagione il tema dominante era: “Chi sono?” perché Jenna, al primo anno di superiori, cerca di scoprire la sua identità, obiettivo che viene poi perseguito grazie alla lettera anonima. Questo, come vedremo più avanti, è sottolineato anche nei vari cambiamenti di titolo del suo blog che sono il manifesto dell’evoluzione da quella che è la percezione che gli altri hanno di lei all’immagine che, dopo varie vicissitudini, sceglierà e avrà di se stessa.
Nella seconda stagione il tema diventa “Con chi voglio stare?” perché la serie si concentra nella risoluzione del trio Jenna-Matty-Jake senza tralasciare le vicende sentimentali di tutti gli altri protagonisti e familiari per Jenna, dopo che la scoperta del mittente della lettera porta un’inevitabile frattura nelle dinamiche domestiche e alla momentanea separazione dei suoi genitori [5].
La terza stagione si prende più seriamente andando a toccare temi importanti, in particolare: “Chi voglio essere?”. I personaggi subiscono una forte evoluzione personale sia a livello sentimentale, sia di crescita individuale.
Jenna inizia a prendere sul serio la sua passione per la scrittura, la sua storia d'amore e fortifica il rapporto con genitori e amici.

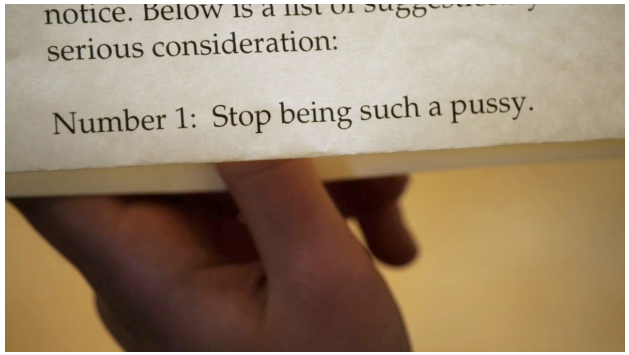
I misteri: La lettera e il blogger

Altri temi minori, che permeano la prima e seconda stagione, sono due misteri che fanno da collante alle varie puntate e che sono: chi ha scritto la lettera nella prima stagione e chi è il blogger misterioso che consiglia e rincuora Jenna tramite i commenti anonimi sul suo blog nella seconda stagione. Nella terza stagione c’è un nuovo mistero: chi ha avuto a che fare con la morte sospetta di un personaggio secondario.



La lettera è il perno scatenante della prima stagione e ciò che da inizio alle vicende di Jenna. Subito dopo la delusione del rifiuto di Matty, Jenna torna a casa e sua madre le consegna una lettera dicendole che «è arrivata per posta» per lei.
Il contenuto della lettera, che viene rivelato col passare delle puntate, ma solo in parte, recita le seguenti parole:

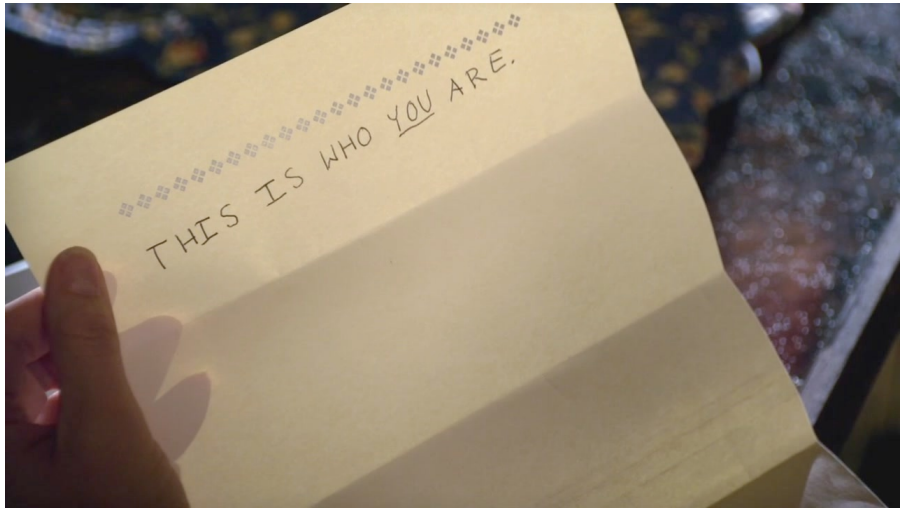
Jenna, per come sei ora, potresti scomparire e nessuno se ne accorgerebbe. Qui sotto c’è una lista di suggerimenti che



dovresti prendere in considerazione:
Numero 1: Smettila di essere una cagasotto.
Numero 2: Il tuo istinto fa schifo. Devi ignorarlo.
Numero 3: Le uniche persone più patetiche di te sono le tue amiche. Mollale.
Numero 4: Quando sei felice sei bella. Ed è evidente che tu non sei felice.
Numero 5: Tira fuori la testa dal culo e fatti notare.
Numero 6: Nessuno ama chi fa pietà. Smettila di fare la vittima.
Numero 7: Bisogna far del male per far del bene.
Un Amico.

Dopo lo choc iniziale, Jenna decide di riprendere più volte la lettera (a cui da quel momento si riferirà col nome "Lettera di Sconfronto" a causa del suo contenuto), e di cambiare il suo atteggiamento seguendo ciò che c'è scritto. Nelle prime puntate mette in atto il consiglio numero 1 che la porta a conoscere Jake, con il numero 5 invece, riesce a tenere testa a Sadie e ai compagni di classe quando gira la sua foto a seno nudo. Durante tutta la durata della stagione vengono indicati vari plausibili colpevoli.
All'inizio, non sapendo su chi puntare, Jenna pensa che forse chi ha scritto la lettera volesse solo essere onesto e non cattivo e così crede sia stata Ming (1x4 "L'occhio rosa"). Poi Tamara e Jenna credono di aver individuato in Sadie la colpevole, perché cita involontariamente la frase numero 7 (1x6 "La fondazione benefica").

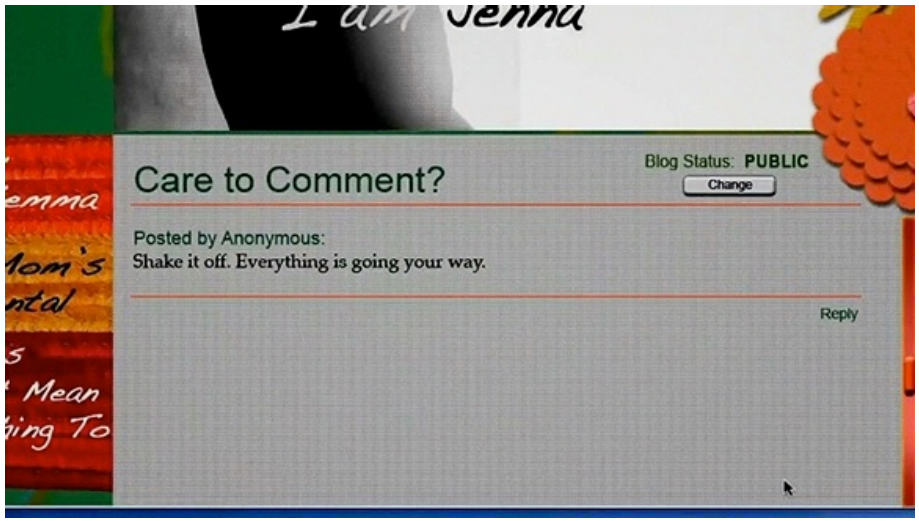
Una prima svolta si ha quando Tamara, dopo un litigio con Jenna, confessa di essere lei l'autrice della lettera, per poi, una volta fatta pace, ammettere di averlo detto solo per rabbia (1x9 "Un compleanno dolceamaro"). Più avanti Tamara e Ming pensano sia stato Matty, che vuole far diventare Jenna popolare come lui in modo da non sentirsi più in imbarazzo e non doverla più tenere segreta (1x10 "Nessun dubbio").
Soltanto nel finale di stagione Jenna scopre che a scrivere la lettera è stata nient'altro che sua madre, grazie a una risma di fogli uguali a quello della lettera che trova casualmente in un cassetto (1x12 "Io sono Jenna Hamilton").
Il momento della rivelazione, tatticamente posto a fine episodio, serve a creare nello spettatore un senso d'incredulità e disagio perché, per un momento, ci si dimentica di Lacey come personaggio e si pensa soltanto al suo ruolo di madre. In realtà col senno di poi, andando a rileggere la lettera, non si fa fatica a credere che sia stata lei, proprio perché i termini, il linguaggio e il tono, sono gergali, diretto e sfrontato, come solo gli adolescenti sanno fare.
Nella prima puntata della seconda stagione Jenna cerca di affrontare questa scoperta, indecisa se dimenticare e perdonare o raccontare tutto a suo padre e ai suoi amici. A fine puntata Jenna prende la sua decisione: smette d'ignorare la madre e sceglie di farle sapere che lei sa, mandandole a sua volta una lettera con la stessa carta in cui non scrive altro che la frase "Questo è ciò che sei tu" (ossia vuota, come la lettera appunto). Il rapporto tra le due migliora dopo che Jenna sceglie di far diventare pubblico il



suo blog e, inavvertitamente, rende sua madre bersaglio di critiche e commenti negativi.
Jenna allora si ritrova spontaneamente a difenderla e, dopo essersi fatta spiegare il motivo che l'ha spinta a scriverle la lettera, capisce il suo dispiacere e la perdona.

Il blogger

Il secondo mistero, che ricorre nell'arco delle due stagioni, è quello del blogger che commenta anonimamente il blog di Jenna con parole di conforto e di supporto.
Questo mistero viene meno indagato rispetto a quello della lettera, ma resta comunque ricorrente nella stagione senza rilasciare abbastanza elementi per cercare di far capire allo spettatore in maniera autonoma chi sia. Nel corso degli episodi, Jenna solo poche volte cerca di scoprirne l'identità e solo grazie ad alcuni avvenimenti che le ricordano di avere un'altra situazione da risolvere.
L'unico di cui sospetta veramente è Kyle, lo stalker della scuola, ma capisce presto come non possa essere lui. Da quel momento in poi Jenna rinuncia, decidendo a quel punto di rendere il blog pubblico in modo che chiunque possa commentare col proprio nome.
Il blogger misterioso, infatti, smette di scrivere ed è soltanto allora, alla fine della seconda stagione, quando ormai l'enigma è passato del tutto in secondo piano, che si risolve il mistero: il blogger non è altro che Clark, ragazzo con cui Jenna col passare degli episodi ha stretto amicizia, grazie al loro avvicinamento durante un ritiro con la scuola.



È proprio lui ad auto-denunciarsi quando, durante una festa, le confida che «è molto meglio fare questi discorsi dal vivo piuttosto che sul tuo blog!» (2x12 “L’Europa può attendere…”).

Personaggi

In *Awkward* i veri protagonisti sono i ragazzi che caratterizzano la maggior parte degli episodi, relegando gli adulti a mere comparsate occasionali.

Ad una prima lettura potrebbe sembrare che come in tutti i teen shows, anche *Awkward* si avvalga dei soliti stereotipi per quanto riguarda i personaggi. Effettivamente abbiamo l’atleta, le “mean girls”, il bravo ragazzo, le migliori amiche dell’emarginata di turno di cui un’asiatica con i genitori super restrittivi e l’altra spesso fuori le righe. Quello in cui Lauren Iungerich si è voluta differenziare con *Awkward* è nel dare loro una certa tridimensionalità psicologica che rendesse gli stereotipi meno scontati.

Matty McKibben è l’atleta più popolare della scuola, ma non è cattivo con gli altri, non si fa scudo con un esercito di suoi simili né si sente il più bello, anzi, si porta sempre dietro un complesso d’inferiorità e d’insicurezza che manifesta con il suo marchio di fabbrica: odorarsi nervosamente le ascelle. Di conseguenza, l’atteggiamento che ha nei confronti di Jenna, per quanto sbagliato, non è comunque ingiustificato e quindi i suoi difetti passano in secondo piano proprio perché si riesce a capire che nel profondo è sinceramente affezionato a lei.

Jake Rosati invece è il bravo ragazzo ma a differenza di Matty e nonostante sia anche popolare e fidanzato con una cheerleader, non ha bisogno che niente di tutto questo gli venga riconosciuto: ha un suo modo di vedere le cose e non si lascia influenzare dagli altri (forse solo dalla sua ragazza Lissa che lo soffoca e di cui inizialmente non riesce a liberarsi).

Sadie Saxton è la mean girl per eccellenza: ricca, saccente, dispettosa, che si sente sempre superiore a tutti. Questo è sottolineato con la tipica ironia che permea la serie attraverso la sua catch phase: «You're Welcome!» con cui chiude i suoi discorsi in modo cinico, gratuito e spesso veramente cattivo. La sua tridimensionalità sta nel fatto che, se è una cheerleader a tutti gli effetti nei comportamenti, di certo non lo è nel fisico. È grassottella e a fatica riesce a svolgere le sue funzioni da capitano. Il suo status all’interno della comunità scolastica è dato solamente dal suo ceto sociale e se non fosse che «suo padre ha pagato un’intera ala della scuola», come tiene spesso a ricordare, verrebbe facilmente derisa a causa del suo peso.

Far parte delle cheerleader è quindi il suo modo di prevenire questa situazione padroneggiandola. La sua vera personalità

però, è ben diversa quando è al di fuori delle mura scolastiche, o meglio quando non è in presenza di alcuni suoi compagni come Jenna e le sue amiche. La sua situazione familiare (un padre sempre assente, una madre che continua a rimarcarle che deve essere perfetta, incoraggiandola fin troppo a perdere peso) l'ha resa fragile e la sua rabbia nasce dal forte bisogno d'affetto che non riesce a colmare, dall'amore non corrisposto verso Matty

(non si spiega come lui possa preferire qualcuno "socialmente inferiore") e dalla consapevolezza di far parte dei ragazzi popolari solo grazie alla reputazione della sua famiglia.
Lissa, di cui non si sa neanche il cognome quasi a sottolineare la sua poca rilevanza, è forse il personaggio meno sviluppato ma nonostante questo non troppo simile ai cliché. È sì un po' svampita, bionda e col ragazzo atleta, ma è anche religiosissima, casta e ingenua. Di sua volontà non farebbe male a nessuno: è molto aperta al prossimo essendo cristiana (negli show americani la religione cattolica è sinonimo di bontà e la serie lo rimarca proprio per prendere in giro i suddetti show) e il poco di cattiveria che riesce a fare le viene sempre ordinato da Sadie.
Tamara "T" Kaplan è una delle due migliori amiche di Jenna ed è quella più estroversa ed estrosa. Ha il vizio di parlare molto velocemente e per acronimi, con un gergo colorito e pieno di riferimenti pop culture che spesso mettono in difficoltà il suo interlocutore. Il suo modo di porsi è da donna navigata e sicura di sé, pur non avendo per niente esperienza in nessun campo: ha una fissazione per il compagno di scuola Ricky Schwartz (che chiama sempre per nome e cognome), con cui crede di avere una storia d'amore che di fatto però si basa solo su sms, chattate e baci occasionali. Ecco perché guarda con ammirazione i compagni più popolari sperando di entrare a far parte della loro cerchia ristretta. Nei confronti di Jenna ha un atteggiamento da diavolo tentatore, spingendola spesso a uscire dalla sua comfort zone per poterne poi beneficiare.
Ming Huang è l'altra migliore amica di Jenna di origini cinesi. Anche in questo caso sembrerebbe il solito personaggio stereotipato messo lì solo per coprire la quota razziale (cosa che fanno molti

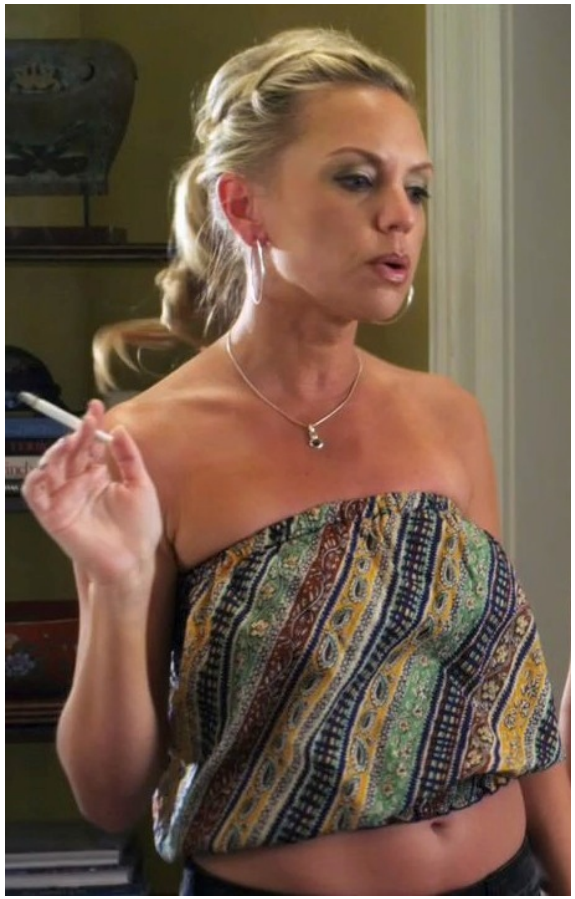
show). Ming ha dei genitori severi e all'antica che non le permettono di sentirsi al pari dei suoi compagni perché la costringono ad auto escludersi da tutte le attività sociali tipiche degli adolescenti. È molto saggia e, non a caso, se Tamara ha il ruolo di diavoletto tentatore, lei è decisamente il grillo parlante della situazione che cerca sempre di far aprire gli occhi a Jenna. Nonostante questo però Ming non è la tipica asiatica secchiona e bigotta, ha una sua identità ben definita e più liberale di quello che ci si aspetterebbe da lei. Ecco perché piano piano anche lei si lascia coinvolgere dalle tante distrazioni, in barba alle regole genitoriali.

Valerie Marks è la consulente scolastica, una giovane sulla trentina bonacciona ma socialmente poco inserita, che rivede in Jenna la possibilità di riscattarsi come adulta e al tempo stesso essere l'adolescente che (secondo quel poco che s'intuisce della sua storia personale di cui non si sa quasi nulla), probabilmente non è mai stata. È sicuramente il personaggio più simpatico grazie al suo essere sempre fra le nuvole e ai suoi modi di fare sopra le righe. La sua autorità è spesso messa in discussione dagli studenti (in particolar modo da Sadie) che, avendo individuato presto la sua fragilità, cercano di approfittarsene illudendola o minacciandola come se fosse una di loro.

Lacey Hamilton è la mamma di Jenna, ex teen mom che, nonostante siano passati quindici anni da quando era lei stessa una liceale, non è ancora riuscita ad accettare di aver dovuto mettere da parte la sua adolescenza per essere madre. Lacey è rimasta mentalmente ai tempi del liceo, vede Jenna più come una compagna di scuola a cui "salvare la vita" perché poco popolare e non appariscente, che come figlia. Questo suo handicap psicologico si riflette su Jenna in vari modi, soprattutto quello che caratterizza la differenza tra le due. Il fatto che Jenna sottolinei in più occasioni come non le interessi questo tipo di aiuto e come sia anche abbastanza immaturo come comportamento, manda Lacey in tilt e paradossalmente la fa comportare in modo ancora più infantile, portandola alla scrittura della lettera.

L'unica cosa che probabilmente aiuterebbe Lacey a superare il trauma dell'essere adulta sarebbe rispecchiarsi nella figlia ma essendo Jenna una ragazza con un carattere forte, anche se introversa, e comunque totalmente all'opposto di com'era lei, ex cheerleader svampita e superficiale; questo le crea non pochi problemi nel gestire il rapporto con lei.

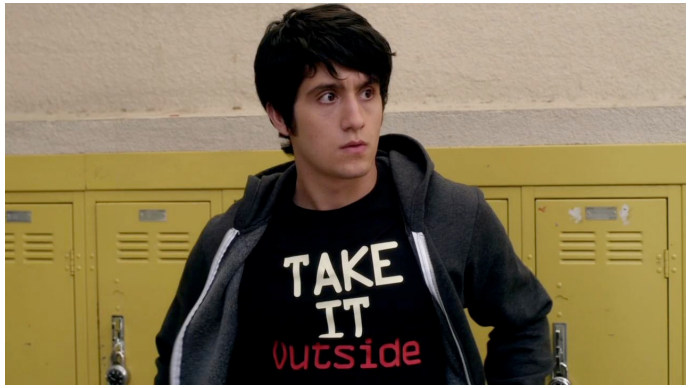
Kevin Hamilton è il padre di Jenna, la bussola morale e matura della coppia. A differenza di Lacey, infatti, Kevin ha ben capito e accettato la sua condizione di genitore pur avendo alle spalle un passato da ragazzaccio inaffidabile e poco incline a prendere le cose seriamente. Inizialmente, appena nata Jenna, aveva deciso di “abbandonare” Lacey perché non si sentiva pronto a fare il padre. Il senso di colpa per quella paura iniziale l’ha portato nel corso degli anni ad avere con la figlia un rapporto molto aperto e confidenziale: è sempre disponibile al dialogo, sia per darle dei consigli di vita che per fare discorsi più imbarazzanti e consolarla quando si sente giù. Ecco perché Jenna vede in suo padre un santo (perché non riesce a capire come lui possa essere così innamorato di sua madre, essendo una persona totalmente diversa da lui), il suo eroe, la sua guida e il modello di uomo che inconsciamente cerca in una relazione.



Zia Ally è la migliore amica dai tempi del liceo di Lacey. Esattamente come lei non accetta di essere diventata ormai un’adulta e quindi adotta sempre un comportamento, un vestiario e un linguaggio poco adatto alla sua età, cercando di riportare Lacey ai comportamenti da cheerleader svampite quali erano. Ally vede in Jenna il nemico perché causa e prova vivente dell’allontanamento fra lei e Lacey ed ecco perché nei suoi confronti è sempre astiosa e cinica chiamandola fin dalla nascita col nomignolo di “Litte Bitch” (in Italiano adattato a “troiottola”, anche se il senso vero che sarebbe da intendere nella versione originale è “stronzetta”).

Clark Stevenson è il ragazzo gay della scuola di cui tutti sanno, anche se non ha mai fatto espressamente coming out. A farlo per lui, con la solita dose di cattiveria, è Sadie e questo nemico in comune lo avvicinerà a Jenna con cui nascerà una bella amicizia basata sull'ammirazione reciproca. È lui il blogger misterioso che la consola nei momenti di difficoltà.

Kyle è il ragazzo emo della scuola con cui Jenna ha un incontro-scontro a causa di una maglietta con la dicitura “Jenna Lives/In tribute” che indossa sempre. Data la natura un po' furtiva del ragazzo che sembra seguirla spesso per i corridoi, Jenna



crede sia uno stalker e che indossi quella maglietta per dispetto, per non far dimenticare ai compagni del suo finto tentato suicidio. Dopo varie vicissitudini in cui si scopre che la dicitura sulla maglietta è solamente il nome della sua band, Jenna si pente di averlo accusato e gli chiede scusa, ma allo spettatore viene invece rivelato che aveva ragione: nell'armadietto di Kyle ci sono solamente foto di Jenna con un altarino e un cero, ma questo non lo scoprirà mai nessuno. Nella seconda stagione Kyle metterà da parte il suo interesse per Jenna e si concentrerà con Tamara, cambiando la dicitura sulla maglietta in “Take it Outside”, una frase coniata da lei, ma come in precedenza mentirà dicendo che si tratta del nome di un gruppo di supporto che ha creato per i ragazzi che si sentono soli e che usano il computer per socializzare.

Mr.Hart è il professore di scrittura creativa, il corso che Jenna decide di intraprendere nella terza stagione. A differenza di quanto suggerisce il suo cognome, non è per niente una persona di cuore: terrorizza gli studenti, si prende gioco di come scrivono e non perde mai occasione di metterli in ridicolo, con le sue osservazioni ciniche. Nonostante questo il suo strano modo d’insegnare sembra avere un effetto positivo su Jenna, che inizia a considerare seriamente la scrittura, iniziando a guardarsi dentro e ad affrontare le sue paure.

Collin James è il nuovo studente che Jenna conosce al corso di scrittura creativa. È sicuro di sé, bello e intelligente, ma soprattutto Mr.Hart lo ritiene un bravo scrittore, e questo la fa entrare subito in competizione con lui. Anche Collin riconosce nel modo di scrivere di Jenna del potenziale che potrebbe spodestarlo dal suo ruolo di più bravo della classe, ma sorprendentemente decide di prenderla in simpatia, cosa che allo stesso tempo infastidisce e colpisce Jenna.

Ironia

Come detto in precedenza, la serie è fortemente caratterizzata da un’ironia particolarmente disarmante e dissacrante. L’elemento che più ci rende partecipi di ciò è soprattutto sottolineato nell’abbinamento audio/video, inteso come un montaggio particolare di azioni sottolineate da immagini che ne rafforzano il concetto.

Primo su tutti è il modo in cui la protagonista si racconta ed esprime le sue emozioni fin dall’incipit della prima scena:

Per quindici anni ho fantasticato all’idea di fare il mio ingresso alle superiori ed essere notata da tutti. Come mi sarei dovuta vestire? Mi avrebbero venerata? Sarei stata più alta e con le tette da pornostar?

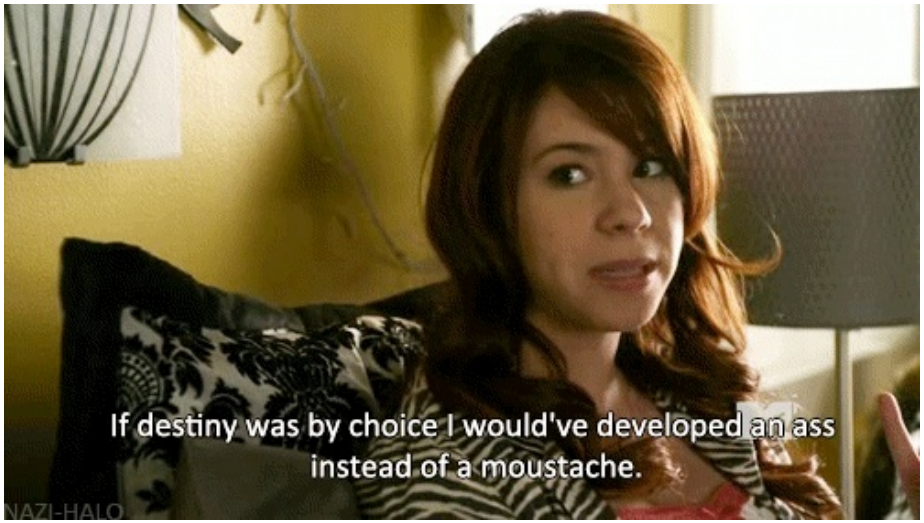
Ma no, non era quella la realtà, il mio momento di gloria nella realtà faceva schifo… e come ogni horror che si rispetti il mio incubo era iniziato… al campo estivo [6].

Già da queste prime battute, si nota che il vocabolario e soprattutto il tono di voce usato (nella versione originale sicuramente molto più incisivi), puntano a rimarcare il sarcasmo di Jenna e una particolare inclinazione a una visione pessimista/realista/autocritica della sua realtà. Il veicolo di questa visione è il suo blog che oltre a poter essere considerato un personaggio vero e proprio, è anche il fulcro e il sottotesto tematico di ogni puntata.

È proprio sul blog che Jenna da sfogo alla sua ironia più sottile e a virtuosismi letterari con cui descrivere gli avvenimenti della sua vita (2x1 “Decisioni”). Questo è il luogo in cui può confidarsi e riporre la sua coscienza, le sue speranze e i suoi dubbi.
Il blog quindi è quello che più la denota e questo è sottolineato durante la prima stagione nel corso di varie puntate, attraverso il cambiamento del titolo e dello status privato/pubblico che definiscono gli eventi e lei stessa.
Da “Invisible Girl” della prima puntata passando per “That Girl” quando a scuola tutti la additano per scampata al suicidio, fino a “I Am Jenna” quando a fine stagione finalmente accetta ciò che le è accaduto e soprattutto se stessa in relazione alla lettera ricevuta.
È grazie al blog che, una volta diventato pubblico, Jenna diventa momentaneamente popolare ed è ancora tramite il blog che l’ironia della serie mostra tutto il suo potenziale con l'episodio 2x11 intitolato proprio “C'era una volta un blog”, un *what if* in cui tutti i comportamenti e i caratteri dei personaggi sono enfatizzati al massimo creando una serie di vicissitudini molto esilaranti. In questo episodio vengono anche presi in giro molti cliché degli show e dei film adolescenziali. Fra tutti, proprio il tema della gravidanza in giovane età, che è alla base di *Teen Mom*, lo show grazie al quale *Awkward* deve la sua fama.

Questo tema è, in realtà, costantemente preso in giro, se consideriamo la storia di Jenna tramite il personaggio di sua madre Lacey. L'ironia verbale viene espressa anche attraverso le interazioni tra i personaggi e soprattutto tramite il linguaggio, spesso colorito, che usano.
A questo proposito MTV fa una scelta molto divertente e che riguarda il *beeping* delle parolacce e l'oscuramento di gestacci in un contesto dichiaratamente politically incorrect negli intenti, con l'intento di voler mostrare la realtà dei giovani d'oggi.
Il vocabolario colorito quindi, diventa motivo di autocritica perché MTV viene spesso accusata di produrre programmi poco educativi, e nel caso di *Awkward* è interessante la scelta e il timing di questi beep che non vengono utilizzati in maniera regolare e non censurano sempre le stesse parole. A far sorridere è appunto il timing che nei momenti salienti piazza un "beep" anche su parole non necessariamente volgari, o facilmente intuibili.
È come se virtualmente un genitore o adulto qualsiasi (come le associazioni che sono sempre pronte a multare la rete), all'improvviso tappasse la bocca ai giovani che infatti, con l'eccezione di Mr.Hart, sono gli unici a usare un gergo colorito. Quest'aspetto purtroppo nella versione italiana viene meno perché la scelta del doppiaggio è stata quella, neanche del tutto sbagliata, di tradurre tutte le parolacce senza filtri.
L'ironia come punto di partenza della serie viene espressa anche nell'evento scatenante dell'intreccio: il grande equivoco riguardo l'incidente di Jenna, che da semplice incidente domestico diventa tentato suicidio per una serie di infauste coincidenze che non lasciano spazio a fraintendimenti.
Questo viene sottolineato con il montaggio che subito dopo l'accaduto riassume l'equazione che ha portato al malinteso: il PC inavvertitamente lasciato acceso sulla pagina del blog in cui Jenna aveva appena scritto che certe volte essere teenager fa venire voglia di morire, le pasticche di aspirina sparse per il bagno che causano la sua caduta, la vasca piena d'acqua in cui cadono le lamette e il phon.
Tutta la situazione e le sue conseguenze risultano particolarmente divertenti allo spettatore proprio grazie all'equivoco e alle dinamiche tra Jenna e il mondo che ne scaturiscono.
Gran parte dell'ironia della serie, esclusa la protagonista, risiede anche nella caratterizzazione di altri personaggi principali e ricorrenti.
Ad esempio Valerie, la consulente scolastica, è il personaggio emblema dell'ironia grazie all'abilità con cui equivoca o

ingenuamente crede di capire le situazioni; ricorrenti spesso giochi di parole, supposizioni e simili.
Il tutto è condito dall'interpretazione dell'attrice che è molto macchiettistica tra postura, toni, espressioni facciali esagerate e sopra le righe. Essendo una macchietta il personaggio non è dotato di molta introspezione e quindi il suo ruolo principale è quello di *comic relief*.
Altro personaggio destinato a ricoprire una simile funzione è Lacey, che contrariamente al suo ruolo, spinge continuamente Jenna a comportamenti poco ortodossi (non usare il reggiseno, mettersi magliette con la schiena scoperta per andare a scuola, rifarsi il seno aumentandolo di un paio di taglie). La giustificazione con cui cerca di farla franca è sempre preceduta dalla frase «sono tua madre, so cos'è meglio per te!» Il personaggio è divertente anche perché le movenze e i toni sono sempre esagerati. La cosa che più fa sorridere è che a causa del suo carattere impulsivo dice sempre cose assurde, convinta che siano invece ovvie e giuste per tutti gli altri.
Anche Sadie, che è invece il personaggio meno ipocrita dello show, non perde mai occasione di rimarcare l'ovvio (secondo lei) con giudizi per niente delicati. È, tra l'altro, il personaggio che usa più parolacce. A renderla divertente è il modo in cui manipola le persone a suo favore tramite minacce condite di paroloni che sembrano tanto veritiere da suscitare terrore. Di fatto la sua arma è proprio quella di avere una dialettica impeccabile, che la porta di conseguenza ad averla sempre vinta, nonostante abbia spesso torto. In altri casi invece, è la bocca della verità che fa aprire gli occhi su situazioni ambigue o poco chiare, senza preoccuparsi di ferire il prossimo.
Anche Tamara, con i suoi giochi di parole, analogie, parallelismi e acronimi, si presenta come un personaggio destinato a far ridere. La cosa che più piace dello show alla fine, è come tutti i



personaggi abbiano una loro caratteristica ironia che viene messa in luce tramite dialoghi particolarmente acuti, spesso verbalmente espliciti e sagaci. Mr.Hart, ultimo arrivato in *Awkward*, incarna perfettamente queste caratteristiche con un'ironia quasi ai livelli di Valerie, diventando velocemente uno dei personaggi più amati del pubblico.

A riprova che tutti in *Awkward* hanno un potenziale ironico molto alto, per ogni stagione sono stati creati dei webisode della durata di due minuti circa, rilasciati sul sito di MTV USA nel pomeriggio, a introdurre un elemento della puntata che verrà messa in onda quella sera.

La protagonista Jenna.

Si svolgono solo al liceo, e sono un modo simpatico di dar voce a tutti i personaggi che lo popolano, esclusa Jenna. Questo spazio viene usato per raccontare qualcosa di personale o annunciando eventi che si terranno o sono avvenuti all'interno della scuola.

Protagoniste quasi fisse dei webisode sono, ovviamente, Sadie e Valerie che in questi due minuti danno sfogo alla loro esuberante personalità ma non sono esclusi anche altri personaggi come Matty, Jake, Ming e Tamara.

Jenna come Juno

In una prima ammissione della creatrice della serie, il personaggio di Jenna prende spunto dal personaggio cinematografico del film *Juno* del 2009 scritto da Diablo Cody.

In comune, oltre all'età, i due personaggi hanno lo stesso approccio alla vita e quel cinico modo di vedere le cose. Il rimando concettuale tra le due riporta all'ironia della serie, perché Juno è l'adolescente rimasta incinta a sedici anni, mentre Jenna è la sedicenne figlia di genitori adolescenti al momento del suo concepimento. Questo riconduce in termini più ampi a quel collegamento non solo ideologico, ma anche di palinsesto, che vede *Awkward* come spunto veritiero e satirico di *Teen Mom*, show mandato in onda subito prima.

Anche la scelta del nome Jenna a questo punto risulta poco casuale, ma piuttosto un omaggio al film, così come la sua personalità e l'abbigliamento.

Lauren Iungerich ha poi ritrattato questa sua posizione dicendo che «Jenna è più gentile di Juno, è più interessata a ciò che pensa la gente e non vuole ferire nessuno» [7].

Questo però potrebbe essere perché in fin dei conti le due protagoniste hanno un background personale diverso. Come sarebbe stata Juno se invece di essere la teenager incinta di una

Il personaggio di Juno nel film omonimo.

piccola città e con una famiglia non esattamente modello, fosse stata la teenager figlia di teenager che nonostante tutto sono riusciti a crescerla in un ambiente familiare stabile?

Rimandi visivi e concettuali

Come indicano le immagini che aprono questo paragrafo, è inutile negare degli evidenti, forse a questo punto non voluti ma comunque recepiti e riconosciuti come tali da più di uno spettatore, rimandi al film di Diablo Cody. Il primo rimando è fulcro alla base della trama: la sfortuna che si manifesta dopo il primo approccio al sesso.

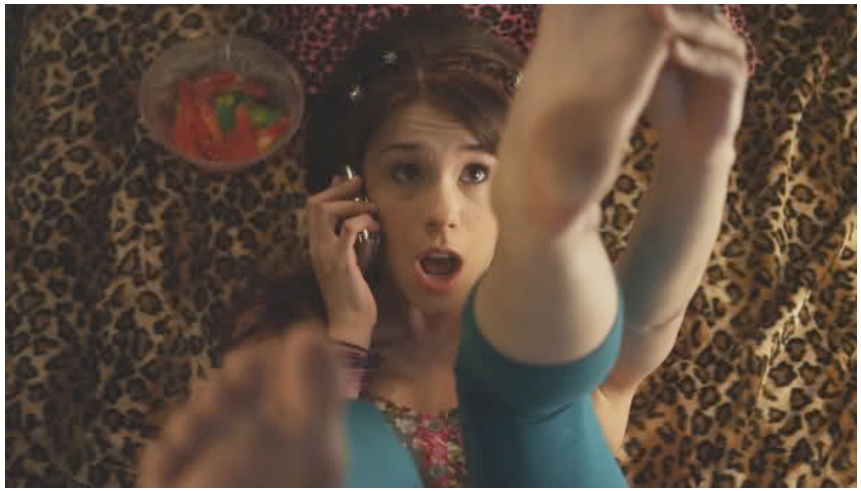
Per Juno è l'essere rimasta incinta "al primo colpo" e per Jenna è il presunto tentato suicidio a causa della lettera, basato in realtà dalla distrazione, dovuta al suo stato emotivo vulnerabile dopo la delusione di essere stata rifiutata da Matty.

Il parallelo è ben visibile proprio nelle scene che mostrano il risultato della loro sfortuna, utilizzando la stessa situazione dell'ingresso a scuola: entrambe le ragazze attraversano il corridoio accompagnate dagli sguardi critici e guardinghi dei propri compagni di liceo.

Anche le inquadrature sono quasi le stesse: con Jenna s'inizia da un suo primo piano di spalle, uno stacco sui compagni che la guardano, e di nuovo un primo piano, questa volta frontale, che evidenzia il motivo per cui viene guardata; con Juno c'è prima il primo piano sul pancione, poi quello di spalle e i compagni che la guardano. Queste scene hanno motivazioni differenti: con Jenna si vuole creare suspense in quanto nella prima puntata gli eventi ancora non sono definiti e lo spettatore non sa perché il suo braccio è rotto, in *Juno* l'inquadratura avviene a fine film e prima del parto, a sottolineare la conclusione prossima degli eventi.

Altra similitudine a proposito degli "incidenti" è la scelta di

raccontare l'evento che li ha causati tramite un flashback pochi minuti dopo l'inizio della narrazione.
Anche nella presentazione delle migliori amiche, troviamo una situazione simile: entrambe le protagoniste chiamano le loro amiche, rispettivamente Leah per Juno e Tamara per Jenna, per raccontare loro cosa è successo. Il modo scelto per introdurre i



personaggi un po' eccentrici che stiamo per conoscere, viene reso con una posizione bizzarra al telefono e sopratutto con il linguaggio colorito che utilizzano.

Similitudini e differenze fisiche, morali, caratteriali

Oltre a situazioni simili e amiche dallo stesso carattere, Jenna e Juno si assomigliano anche come persone: nell'apparenza e, inaspettatamente, anche nella sostanza.
Fisicamente sono entrambe minute, non appariscenti e more, dai capelli di media lunghezza che portano sempre in una coda (che spesso è una treccia nel caso di Jenna).
Il loro vestiario è principalmente simile: dei jeans, una maglietta solitamente a tinta unita, a righe o con fantasie ripetute e l'immancabile felpa con cappuccio e zip.
Ovviamente c'è anche da considerare che le due ragazze sono di estrazione sociale diversa e vivono in stati differenti, Juno è del Minnesota e fa parte della middle class, Jenna invece è della California, dove il clima è più caldo e lo stile di vita è medio alto, ecco perché ha un abbigliamento più vario e meno trasandato, a volte cerca di essere

più femminile, pur restando di fatto un maschiaccio come Juno.
Caratterialmente sono due ragazze molto intelligenti, sagge e coscienti della realtà che hanno intorno. Spesso i toni con cui descrivono il mondo che le circonda sono irriverenti, taglienti a volte anche cinici. Sono però anche due ragazze oneste, dall'animo buono e dallo spiccato senso dell'umorismo. Sono originali perché non pensano come la maggior parte delle loro coetanee.
A una visione superficiale delle due storie, Juno potrebbe sembrare più fredda, saccente, poco incline a capire il prossimo e per niente interessata a quello che gli altri pensano, Jenna invece potrebbe sembrare timida e fragile, desiderosa soltanto di essere omologata alla massa.
In realtà proprio grazie alle esperienze che vivranno a causa dei loro incidenti, a fine film e col passare delle stagioni, si capisce che in Juno c'è una forte sensibilità e in Jenna una forza ad accettare le conseguenze del suo vissuto e delle sue scelte che non pensava di avere.
Il mondo le vede come due "reiette", due invisibili, perché non conformi allo stereotipo, c'è chi le vede perfino strane, poco raccomandabili e anche un po' "fuori."

È ovvio quindi che la loro vita giri intorno ai loro interessi, alle amicizie e alla voglia di capire il senso delle loro vite al fine di comprendere come e chi voler diventare da grandi.

Gli affetti e l'amore

L'unica persona che ritengono all'altezza di aiutarle in questo compito è il padre, che vedono come la figura adulta da seguire e a cui chiedere consigli di vita importanti, non avendo fiducia delle donne che vivono con loro. Questo inevitabilmente le porta, nonostante il carattere all'apparenza cinico e disilluso, ad avere una visione idealizzata dell'amore e a vedere nel ragazzo che hanno scelto un'estensione del loro padre. E infatti anche nei loro rapporti di cuore c'è un forte contrasto tra quello che sembrano all'esterno e come sono veramente.
Le storie di Jenna con Matty e poi con Jake, le danno la possibilità di esplorare due lati del suo carattere in modi impensabili prima. Con Matty, pur essendo emotivamente e intellettualmente superiore, Jenna si scopre debole e insicura sia perché ha "osato" avvicinarsi a qualcuno che il mondo le ha sempre detto che non si può permettere perché facente parte della cerchia di persone "che esistono", sia perché proprio questa sua superiorità intellettuale la spinge a chiedersi perché mettersi al livello di una persona che seppur all'apparenza perfetta, di fatto, non lo è; così come non è in grado di gestire le sue emozioni e che dall'alto del suo status sociale, non sa scrollarsi di dosso la preoccupazione e il peso di sapere cosa pensano gli altri

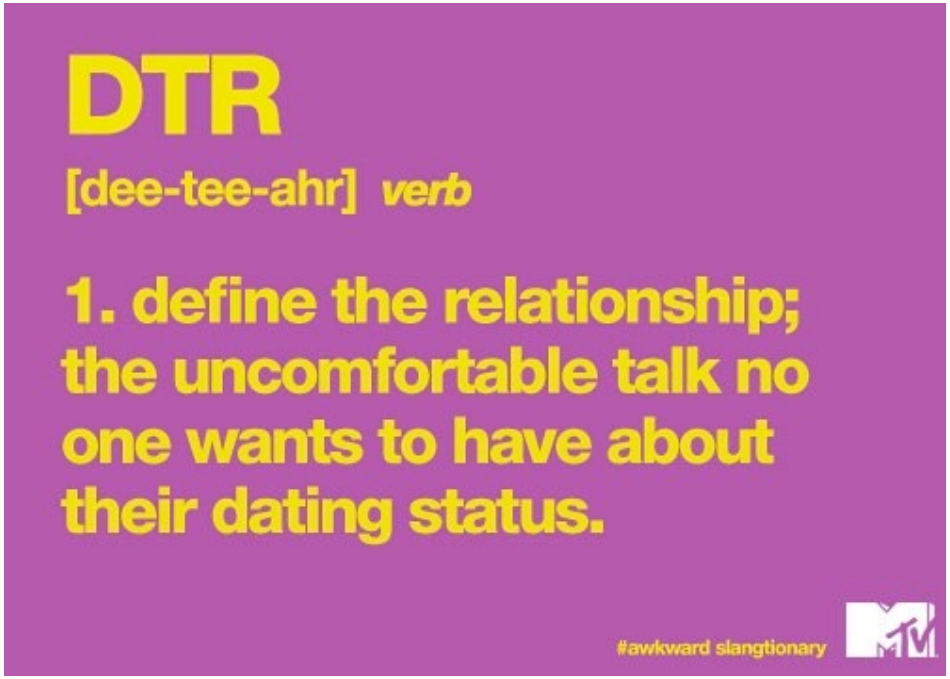
di lui. Pur consapevole di questo, i suoi sentimenti per Matty non cambiano e quindi per la prima volta si sente una “ragazzina sdolcinata” uguale alle altre, cosa che la priva una delle poche sicurezze che aveva: l’essere diversa.
Con Jake invece, finalmente si trova davanti ad un suo pari: qualcuno di sensibile, onesto e che non ha interesse nel giudizio altrui pur essendo popolare.
Sembrerebbe l’idillio perfetto ma, ancora una volta, Jenna scopre di essere esattamente come tutte le altre quando capisce che, a discapito della sua intelligenza che le ha permesso di rendersi conto che meritava di più, la perfezione di quella storia fin troppo facile sotto ogni aspetto non le piace: lei vuole il brivido e l’insicurezza, vuole la sfida dell’ignoto e vuole mettersi in gioco, e queste emozioni che può dargliele solo Matty.

Anche Juno si trova divisa nei sentimenti che prova per Bleecker, il compagno di scuola da sempre innamorato di lei (anche lui atleta, ma notevolmente più insicuro di Matty) e Mark, l'uomo che insieme a sua moglie ha intenzione di adottare il bambino che lei porta in grembo.
Juno sembra essere come appare anche in amore perché, è sempre lei, con entrambi, ad avere il controllo della situazione e delle sue emozioni.
Con Bleecker, forte della consapevolezza che il ragazzo stravede per lei, non ha paura di esporsi perché sa di avere un ruolo dominante. Infatti è lei a decidere che è arrivato il momento “di farlo”, così com’è sempre lei subito dopo, a decidere che averlo fatto non è una ragione abbastanza forte per decidere di stare insieme ed essere una coppia a tutti gli effetti.
È solo quando Bleecker sembra aver rivolto il suo interesse verso un’altra compagna di scuola che Juno scopre di essere gelosa e di non essere per niente lei il punto fermo della relazione.
E quando finalmente capisce il suo ruolo, è proprio quella scoperta fragilità a farle capire di essere innamorata e a permetterle di vedere Bleecker non come un ragazzo ameba, ma come un vero uomo: sicuro dei suoi sentimenti al punto da non aver bisogno di sembrare sicuro in altri ambiti. Nel rapporto con Mark Juno sembra essere altrettanto dominante, ma in modo totalmente diverso: per lei il loro avvicinarsi è soltanto il frutto di una stima reciproca in cui non riconosce l’ambiguità, neanche quando la sua matrigna la rimprovera dicendole che non si deve mai instaurare un rapporto troppo confidenziale con un uomo sposato.

La rivelazione dei veri intenti di Mark, che vede nell'ammirazione di Juno il modo un po' goffo di una adolescente di manifestare la sua cotta per lui, le dimostrano che ancora una volta è lei a essere in posizione d'inferiorità, avendo lasciato farle credere di avere le sue stesse intenzioni, quando in realtà parlavano delle stesse cose, ma con finalità totalmente opposte. Capisce quindi che il vero ragazzino è proprio lui: incapace di assumersi la responsabilità delle sue azioni e ancor meno dei suoi sentimenti.
In conclusione, possiamo dire che le analogie tra Jenna e Juno sono molte ed è chiaro che l'autrice - l'ammetta o meno -, si sia fatta influenzare dal film per la scrittura della serie. Tra i due personaggi comunque, la personalità più forte, a sorpresa, si rivela essere Jenna che pur essendo meno cinica e saccente di Juno, sembra avere più chiaro chi è e cosa vuole.

Traduzione, Adattamento e Doppiaggio

L'adattamento italiano non riesce a rendere l'ironia della serie a causa di due elementi che non vengono resi e che nella versione originale coincidono: la sigla e il titolo.
Awkward, ossia imbarazzante, in italiano è stato tradotto in *Diario di Una Nerd Superstar*, probabilmente per renderlo più appetibile alla fascia d'età a cui è proposto, ma purtroppo questa scelta va va a scapito dell'ironia che è, come abbiamo più volte sottolineato, il punto forte della serie.
La sigla, è una semplice *title card* composta dal titolo *Awkward* che si forma su uno sfondo total black col suono di una digitazione da tastiera e un punto.
Va a inserirsi subito dopo il teaser, che contiene sempre una situazione narrata in voice over dalla protagonista e che, o per le immagini o per la narrazione, risulta imbarazzante.
La posizione della title card subito dopo questa scena/parola/dialogo, sta quindi a sottolineare l'imbarazzo che la caratterizza.
Ovviamente questo in italiano non viene percepito.
Prima di tutto c'è da far notare che questa incomprensione parte fin dal titolo che risulta fuorviante, oltre che poco calzante, perché Jenna non è poi così nerd, se si prende l'accezione moderna del termine: è solo una ragazza normale come tante e tra le tante, quindi poco popolare; tantomeno nel corso delle vicende si può dire che arrivi in modo permanente a una posizione di rilievo all'interno della comunità scolastica.
Altra cosa molto realistica e molto americana, che non sempre si nota nella versione italiana, è l'uso massiccio di acronimi, spesso anche inventati dai personaggi e molto divertenti, che negli Stati Uniti sono già o sono diventati di uso comune. L'unico acronimo che si è mantenuto in lingua italiana è DTR (Define The Relationship) che è stato tradotto sempre in DTR (Definire il Tipo di Relazione), anche se purtroppo non è stata una scelta pertinente, perché in Italia non siamo soliti parlare per acronimi, ma è comunque uno sforzo a restare più fedeli possibili alla forma stilistica originale.
La catch phrase tipica di Sadie «You're welcome» è stata tradotta in «Non ringraziarmi» e in questo caso forse la scelta di traduzione anche se non letteralmente corretta è azzeccata,



perché fa capire immediatamente la spocchiosità del personaggio.
Per quanto riguarda la lettera invece, la traduzione ha cambiato la percezione degli spettatori in due modi: il primo cambiando "Carefrontation", che fa parte del gergo anglosassone e sta a significare "intervento da parte di qualcuno che ti ha a cuore e che pensa che tu abbia bisogno di aiuto" con il termine "Sconfronto", che invece è una parola né grammaticalmente corretta in italiano, né usata nel gergo moderno, puntando a rimarcare quindi, come l'invio della lettera sia stato un gesto vile e meschino, atto a evitare un vero e proprio confronto.
Il secondo modo, notevolmente più grave, è stato la scelta, forse dovuta all'impaccio di non sapere come tradurre una parola neutra, di dare un forte indizio circa la sessualità dell'autore della lettera traducendo nel doppiaggio, la frase "A friend" con "Un'amica".
In linea di massima comunque, il lavoro di traduzione è stato accurato e attento a quella che era la versione originale andando, dove necessario, ad apportare delle modifiche culturalmente o verbalmente più vicine alla nostra società, quando la versione inglese non rendeva possibile una traduzione letterale o un adattamento che somigliasse all'originale.
Anche per quanto riguarda il doppiaggio, è stata mantenuta l'identità della serie, dando a ogni personaggio un doppiatore che riuscisse a rendere le stesse qualità tecniche e vocali degli attori.

NOTE

[1] Cfr. il sito *Metacritic*.
[2] Jenna e il blogger misterioso, l'uso di un social network dove, dopo l'incidente, Jenna vede aumentare le sue amicizie virtuali grazie alle molte richieste che riceve sul suo profilo.
Nell'episodio 2x10: "Team Matty o Team Jake", quando Jenna è indecisa tra Matty e Jake, Tamara le fa presente che la sua situazione è diventata topic trend su Twitter con gli hashtag #TeamMatty e #TeamJake. Nell'episodio 2x11 "C'era una volta un blog", questo trend si trasferisce sul blog.
[3] Ep.1x2 "Incubo tettine". Sadie per ripicca, scatta una foto di Jenna a seno nudo e la manda via cellulare a tutta la scuola, creandole una serie di complicazioni.

[4] Ep.2x2 “Sesso, bugie e il santuario”. Nella scuola si viene a sapere che ci sono delle telecamere nascoste che potrebbero aver ripreso momenti d’intimità degli studenti tra cui quelli di Jenna e Matty.
[5] Cfr. Lesley Goldberg, “Awkward Showruneer on love Triangles and Lessons From Friday Night Lights” in «Hollywood Reporter».
[6] Ep.1x1 “Pilot”.
[7] Cfr. Christina Radish, *Lauren Iungerich Interview* su «Collider».

di Cristiano Dalpozzo

BORIS

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Boris*

Anno 2007 (Italia)

Stagioni 3 (46 episodi) Terminata

Network FOX

Creatore Luca Manzi e Carlo Mazzotta

Cast principale

Francesco Pannofino è René Ferretti

Caterina Guzzanti è Arianna Dell'Arti

Paolo Calabresi è Augusto Biascica

Pietro Sermonti è Stanis La Rochelle

Roberta Fiorentini è Itala

Antonio Catania è Diego Lopez

Carolina Crescentini è Corinna Negri

Noi siamo la realtà, voi la finzione
(Quinto potere, Sidney Lumet, 1976)

La trama

Boris racconta le vicende di una troupe televisiva italiana alle prese con la realizzazione di una serie tv (*Gli occhi del cuore*). Si tratta di un viaggio dissacrante dietro le quinte dello showbiz nostrano: un backstage serial, che fonda il proprio gioco sulla contiguità tra set e fuori scena [1]. *Boris* somma una serie di elementi di novità rispetto a molte produzioni nostrane, sia sul piano contenutistico, che espressivo e produttivo. Innanzi tutto *Boris* è la prima serie italiana concepita per il satellite (il che significa maggiore libertà di ideazione e produzione) prodotta dalla Wilder direttamente per Fox Italia. Si tratta dunque di un prodotto creato appositamente per un target di riferimento specifico, smaliziato (se si vuole ristretto) e in grado di apprezzare le dinamiche di un set cine-televisivo.

La serie è andata in onda la prima volta su Fox Italia nel 2007. 14 episodi per stagione di 25 minuti circa l'uno per un totale di tre stagioni.

Inutile ricordare il successo della serie, un apprezzamento nato con il passaparola e diffuso tramite il web e suffragato dai molti premi vinti tra i quali, ricordiamo, la Telegrolla d'oro nel 2008 come miglior soggetto al "Festival di Saint-Vincent" per la fiction e quelli del "Roma Fiction Fest" dello stesso anno.
La serie nasce da un'idea di Luca Manzi poi sviluppata dallo stesso autore in collaborazione con Carlo Mazzotta.
La sceneggiatura vera e propria è stata scritta dal trio Giacomo Ciarrapico, Mattia Torre, Luca Vendruscolo che, almeno per le prime due stagioni, hanno anche firmato la regia (nella terza serie, infatti, la regia è ad opera di Davide Marengo).
La prima stagione, trasmessa nell'aprile-luglio 2007 ha avuto come leitmotiv drammaturgico l'apprensione generale della troupe riguardo all'insicurezza dell'esito de *Gli occhi del cuore*.
Nonostante il caso di un episodio doppio (gli ultimi due della serie) si tratta di una struttura sostanzialmente seriale con episodi indipendenti.
La seconda stagione (maggio-luglio 2008) è giocata sul successo effettivo de *Gli occhi del cuore* e sull'introduzione di una linea narrativa orizzontale che non si esaurisce nel singolo episodio e che permette di aprire la struttura della serie e di guardare (seppur nella specificità del caso) ai modelli delle serie serializzate.
La terza stagione (marzo 2010), infine, pone a detta stessa degli autori, "maggior attenzione all'editoria televisiva, ai modi di produzione, ai parametri e in generale a tutto ciò che sta dietro ad una fiction" [2]. Se prima l'imperativo era quello di portare a casa le riprese, ora - grazie a *Medical Dimension* – i protagonisti s'illudono che davvero un'altra televisione sia possibile.
Vale la pena osservare una svolta nei toni che sembrano farsi meno colorati, linea probabilmente imputabile (in parte) al regista diverso, all'uso di nuove location esterne e al venir meno di molte catch phrases.
Più in generale, oltre ai singoli episodi (anche se spesso, come già accennato, le linee narrative s'intersecano secondo i meccanismi della serializzazione della serie) è stato osservato come le tre stagioni, nel loro complesso, presentino una struttura restaurativa (la serie, infatti, si chiude con un sostanziale ritorno all'identico che nel nostro caso si tratta di un fallimento).
Ancora più arduo rintracciare dei modelli di riferimento precisi che non siano i rimandi parodistici alle serie di successo americane sparsi qua e là nei vari episodi della serie. *Boris*, infatti, rappresenta un caso unico nella storia della lunga serialità italiana. Probabilmente, come è stato rilevato, la serie italiana più vicina (nonostante la distanza siderale delle tematiche affrontate) per certi aspetti pare essere paradossalmente una serie come *Romanzo criminale* [3] (soprattutto in virtù dell'originalità linguistica e stilistica introdotta rispetto al panorama nel quale si sono inserite entrambe le fiction). Se invece dovessimo rintracciare un modello statunitense, probabilmente questo sarebbe *30 rock*.
Infine, come ogni prodotto seriale di successo che si rispetti, l'articolazione narrativa della serie nel 2011 sfocia in un film (*Boris - Il film*) che vede la solita troupe alle prese con la realizzazione di

un film di denuncia - *La casta* - ovvero l'ennesimo sogno autoriale di René (il regista) destinato, neanche dirlo, ad infrangersi rovinosamente.
I toni dell'ironia, della satira sociale e politica caratteristici della serie ritornano dunque in quello che potrebbe venire definito come l'episodio lungo fuori serie ovvero *Boris - Il film*.
Basterebbero le sequenze dedicate alle realizzazione de *Il giovane Ratzinger*, o la lezione di cinema di Glauco/Tirabassi su come si realizza un "cinepanettone" per ricordarci che ci troviamo ancora una volta di fronte ad un testo che fa della satira, della metariflessività e del realismo i propri punti di forza.
Come detto nel film, coerentemente con il linguaggio espressivo adottato, l'intervento parodistico e citazionistico qui si concentra in special modo sulla cinematografia nazionale. Ma in sostanza poco cambia.
Come ogni film tratto da una serie anche in questo caso assistiamo alla realizzazione di un prodotto che, attraverso l'intervallo che intercorre tra la serie e la sua uscita nelle sale, costruisce un sistema di attese e gioca sul richiamare in causa la memoria spettatoriale e in fondo rimane apprezzabile appieno soltanto conoscendo alcuni antefatti e situazioni (facendo leva, per l'appunto, sul piacere del già noto).
Resta il fatto che anche il film rimane lo specchio (sempre meno) deformante di un paese allo sbando.

Le sigle

Già dalle sigle *Boris* si discosta decisamente dalla produzione nostrana. Il brano musicale è affidato direttamente ad una band che ha fatto dell'ironia un suo cavallo di battaglia ossia Elio e le storie tese.
La scelta stessa della band a cui affidare il brano è dunque indizio di ironia e la lingua adottata, così come i tormentoni che caratterizzano i personaggi principali, assumono subito una contestualizzazione provocatoria.
Se le principali caratteristiche delle sigle sono quelle di, come notava Francesco Casetti, "evidenziare dei tratti distintivi, di sottolineare delle peculiarità, di mettere in luce dei segni di riconoscimento" [4], quella del testo preso in esame fa centro fin dalla scelta del brano e della band.

Singolarmente la presentazione dei personaggi nella sigla di testa avviene per ruoli (ogni personaggio canta dei versi precisi del brano) e non per nome dell'attore.
Ottica che va letta seguendo sì un processo di tipizzazione, di etichette testuali ma tesa, nel contempo, a sottolineare l'aspetto corale della narrazione. Se infatti nell'arco delle tre stagioni il brano rimarrà il medesimo, esso si declinerà via via seguendo una

visualizzazione diversa per ogni stagione. Ciò è dovuto anche, e soprattutto, dalla necessità di presentare i nuovi personaggi e in particolar modo il cambio delle attrici protagoniste (unico ruolo "aperto" della serie).
Così nemmeno dopo il teaser compaiono i nomi e la sigla perde i titoli di testa propriamente detti per farsi testo a parte, paratesto dai valori propri, soglia che nell'ultima stagione giunge ad una visualizzazione tematica con la definitiva commistione dei personaggi - presentati come vere sirene - con il pesce, oramai non più "pesci fuor d'acqua" ma definitivamente immersi nell'acquario tv. Escamotage che va letto ancora una volta secondo la coralità della narrazione e del destino della troupe, quasi a rimandare ad un destino sociale e nazionale comune. La stessa boccia del pesce, secondo Isabella Pezzini rimanderebbe alla sfera di cristallo e conseguentemente all'incertezza del risultato e del destino [5].

I personaggi

I personaggi dunque conoscono sì caratterizzazioni precise, ruoli definiti ma, come detto, si tratta di una serie estremamente corale ("un coro di cialtroni" [6]): una vera e propria commedia umana.
Tipizzazione che avviene in primis anche attraverso l'uso della lingua: quasi ogni personaggio ha i suoi tic linguistici che diventano veri tormentoni ("basito", "apri tutto", "a cazzo di cane"...).
In una breve carrellata sui personaggi non possiamo non partire da colui il quale dà il nome a tutta la serie ovvero il pesce Boris che deve il suo nome alla passione per il tennis del regista René (passione che sembra imputabile anche agli sceneggiatori che hanno addirittura un mini campo da tennis in casa).
Dal punto di vista semantico e drammaturgico il pesce Boris sembra far convergere su di sé la pluridirezionalità del regime scopico, ora attraverso le sembianze dello spettatore in qualità di occhio silenzioso (confidente muto del regista frustrato), ora assumendo i confini incerti e astratti di uno sguardo deformato su quanto avviene sul set, deformato almeno quanto quello deformante sulla fiction proposto dalla serie.
Ma Boris, come detto, è anche il nostro sguardo che ci permette di vedere attraverso il vetro del monitor i personaggi muoversi, recitare e vivere. Personaggi che vivono sotto vetro galleggiando dentro lo schermo televisivo (come nelle sigle *Boris* 2 e 3) fino a giungere alla definitiva fusione uomo-pesce nella sigla della terza stagione.
Ma Boris non è il solo protagonista. Nell'ottica corale della serie sembra lecito pensare che persino il ruolo da protagonista perda i contorni fissi di un carattere per passare attraverso più personaggi: Boris il pesce, Alessandro lo stagista e René il regista.

Se di Boris il pesce abbiamo detto, l'"altro" protagonista, vero sguardo "parlante" attraverso il quale il pubblico è chiamato a familiarizzare, è senz'altro lo stagista Alessandro.
Il suo ruolo rappresenta così il punto di vista "incontaminato" dello spettatore, contrappunto alla brutalità dell'ambiente in cui si trova. Per lui infatti il set rappresenta uno spazio utopico (per gli altri si tratta di uno spazio pratico) [7] e l'intera vicenda sembra aderire ai canoni del racconto di formazione.
Vero e puro "pesce fuor d'acqua" dell'intera vicenda, Alessandro è un personaggio catapultato in un ambiente a lui estraneo fatto di cinismo, pressapochismo e ipocrisie secondo il tipico procedimento della comicità classica.
Il suo (e il nostro) è infatti un viaggio all'interno di un mondo estraneo ai più, ossia l'universo produttivo della fiction italiana, un'immersione dietro le quinte attraverso una galleria di personaggi dove, sia detto tra parentesi, tutti sono lì perché raccomandati da qualcun altro più potente.
Alessandro è dunque l'unico puro della troupe proprio perché non ne fa effettivamente ancora parte. E per questo forse è anche l'unico nel corso della serie che sembra acquisire una competenza (un saper fare) e una dimestichezza con il set che però, non a caso, lo porterà ad una rottura con la fidanzata (che dirà di "non riconoscerlo più").
Colui il quale invece si prenderà con la forza (della sua caratterizzazione) il ruolo di protagonista della serie sarà infine il regista: René Ferretti. Ex regista impegnato rappresenta il disincanto [8]. René è il centro del set, il punto in cui tutte le dinamiche professionali e i conflitti tra i membri della troupe convergono. Quella di René è una lotta personale, un conflitto individuale e sociale insieme che si gioca sulla dialettica tra

Lo stagista Alessandro.

René il regista.

Stanis La Rochelle.

volontà e orgoglio artistico e necessità politico-produttive della rete.

Stanis La Rochelle, l'attore protagonista, è la quintessenza della vanagloria. Vanesio, bugiardo, megalomane Stanis (che non a caso si è scelto un nome d'arte straniero) rifugge tutto ciò che è "troppo italiano", dalla tv al cinema (compreso quello di Paolo Sorrentino e Matteo Garrone). E così, come i suoi modelli americani, segue il metodo Stanislavskij e s'impegna (come goffa mossa pubblicitaria) per il Darfur salvo non sapere nemmeno dove si trovi.

La parodia della vacuità di certi attori "televisivi" investe ancor più direttamente, se fosse possibile, l'attrice protagonista (una diversa per serie).

Corinna, l'attrice interpretata da Carolina Crescentini, è totalmente incapace ma raccomandata (come del resto tutta la troupe). Chiamata "la cagna" per le sue "doti" di attrice dal regista stesso sogna di diventare "la nuova Ferilli" e finisce per uscire dalla serie con una scena tanto paradossale quanto sconclusionata.

Cristina, svampita e perennemente fumata, prenderà il posto di Corinna ma gli esiti non saranno migliori. Costantemente in ritardo, imprevedibile quanto capricciosa, è figlia di un ricco potente che l'ha piazzata lì molto probabilmente per non avercela tra i piedi.

Karin è la sensualità, l'avvenenza vuota (non a caso nella sigla verrà nominata con la sineddoche "le cosce"). È rustica nei modi e nel linguaggio e non disdegna rapporti sessuali occasionali con il resto della troupe.

Infine Fabiana, ovvero l'attrice finalmente capace, e per questo spesso fuori luogo almeno quanto l'Alessandro degli inizi e niente meno che figlia di René (discendenza che René vuole tenere segreta per evitare maldicenze...).

Nomen omen dicevano i latini. Arianna, l'assistente alla regia dal piglio dittatoriale, sembra vivere solo per il lavoro. Cerca disperatamente di tenere in mano la situazione e di portare a casa le scene. Al pari di René coltiva

propositi di qualità e spesso mostra le sue doti di organizzatrice e di regista girando le scene che René per un motivo o per un altro non può girare. La sua è una vera missione, che nel corso della serie sembrerà per un attimo vacillare sotto i timidi moti del cuore.

Duccio è il direttore della fotografia de *Gli occhi del cuore*. Accidioso, indolente "sniffa" coca e "smarmella" la luce sul set perché "se la fotografia della fiction fosse meglio di quella della pubblicità la gente cambierebbe canale". È la spalla artistica di René, con il quale condivide un percorso professionale degenerato nella mediocrità della fiction italiana. A differenza dell'amico regista, ha abbandonato totalmente ogni velleità artistica per rifugiarsi nel suo vizietto con la droga.

Brutale, volgare, manesco (soprattutto con il suo "schiavo"), Biascica è il capo elettricista della troupe. È tratteggiato secondo la classica tipizzazione del romano (ha perfino un figlio che si chiama Francescotti Biascica). Anche per lui sembra valere la massima latina *nomen omen* proprio in quanto balbuziente. Diretto e scontroso con tutti nel corso della serie conosce una nemesi che lo porterà a profondi dissidi interiori fino a dover ricorrere alle cure di un'analista.

Lorenzo è lo schiavo di Biascica. Inizialmente sottomesso nel corso della serie acquisterà potere diventando operatore ma la sua precisione lo porterà ad essere odiato (e picchiato) dal resto della troupe.

Completano il resto della troupe la segretaria di edizione Itala, mezza alcolizzata, sola e gentile (almeno fino a quando non le viene toccato il posto di lavoro), sembra essere l'unica ad amare realmente gli attori; Gloria, la truccatrice ingenua e incline al sentimentalismo (avrà persino una breve laison con Biascica) e il delegato di produzione Sergio, avido e menefreghista, farabutto con i più deboli e ossequioso con i più potenti.

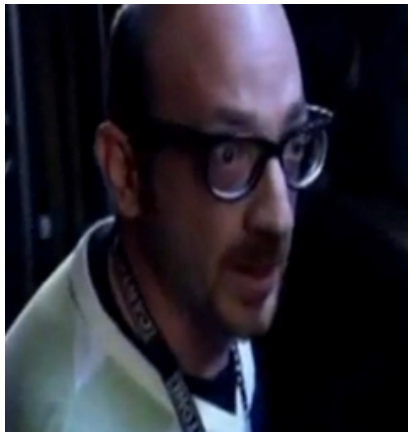
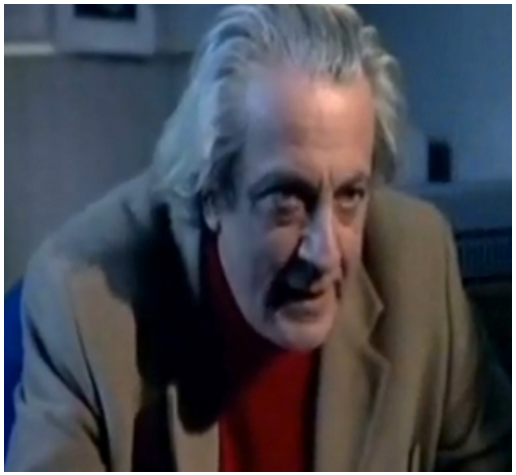


Figure esterne, ma che fanno parte della produzione de *Gli occhi*

del cuore, sono il misterioso direttore di rete (il dottor Cane), (in)degno rappresentante del potere e della sua longa manus sul sistema mediatico, è una voce senza volto (quasi a rappresentarli tutti) che agisce per soli fini economici, politici o sessuali.
Il suo devoto rappresentante Lopez, il funzionario doppiogiochista e opportunista che alla fine verrà degradato e costretto (secondo una logica inversa) a dover produrre film al posto della fiction tv.
Infine Carlo, personaggio dai tratti lynchani, professionista preparato ed enigmatico che lavora per la rete ma che finisce per sparire in maniera misteriosa.
Un discorso a parte meritano gli sceneggiatori. Anche loro (in virtù del loro ruolo di "cerniera") vengono spesso rappresentati in luoghi diversi dal set (una barca, un loft, un appartamento...). Autori pigri e svogliati, scrivono cose senza senso e riempiono i copioni di triti cliché e tutto ciò che scrivono si conclude con un primo piano del personaggio "basito" (vedi qui, qui e qui).



Talvolta si spingono a fornire una voce e uno sguardo cinico sulla televisione italiana ma rimangono colpevoli e conniventi al sistema almeno quanto gli altri, legati al profitto e al pressappochismo imperante.
Tra i personaggi "secondari", infine, ricordiamo Martellone, l'attore teatrale che per soldi diventa comico sboccato; Glauco il regista-maestro di vita interpretato da Giorgio Tirabassi e Mariano, attore psicopatico in crisi mistica.

Gli attori e gli spazi

Una parola a parte va spesa per il cast. Alcuni attori della serie sono piuttosto noti (Stanis/Sermonti era in *Un medico in famiglia*), Pannofino - tra l'altro - è un doppiatore di qualità, ma qui tutti sono "cani" o, meglio, devono apparire tali.
Per mostrare come si recita male bisogna però essere bravi attori [9] ed è anche per questo che tutto il cast di *Boris* si distingue per qualità smarcandosi da buona parte dei loro colleghi. La parodia della cattiva recitazione non risparmia nessuno, soprattutto i "televisivi" arrivando a lambire anche i comici e le loro modalità

facili per chiamare la risata (con i loro tormentoni volgari, l'interpellazione diretta dello sguardo in macchina etc). Un esempio su tutti: Martellone.
Non mancano infine le guest star: Giorgio Tirabassi (*Distretto di polizia* e *Borsellino*) e Corrado Guzzanti in primis ai quali vengono affidati veri e propri ruoli ma anche Filippo Timi, Roberto Herlitzka, Nicola Piovani, Laura Morante e Paolo Sorrentino compaiono qua e là negli episodi donando gustose gag e situazioni, segno che ormai la serie è diventata davvero un fenomeno di culto.
Interessante anche la costruzione spaziale basata sull'opposizione set-finzione vs uffici-realtà (per quanto surreale ed invasiva) riproponendo le tensioni interne (ed interiori) di buona parte della troupe.

Da un lato infatti abbiamo un non-luogo, la vera arena setting, ossia un set e in particolare un set televisivo di Cinecittà (dove una volta si facevano solo film...) con tutti i suoi spazi derivati, come chioschi, camerini, depositi, e dall'altro a questi spazi si contrappone uno spazio cittadino simboleggiato dal dottor Cane e dai suoi ambigui funzionari (a fare da ponte tra questi due spazi ci penserà Lopez e il suo cellulare).

La struttura e la messa in scena

Si tratta, ovviamente, di una struttura variabile, atipica ed imprevedibile [10]. Se, infatti, nella prima stagione assistiamo ad episodi autonomi (a parte due episodi doppi) nella seconda stagione gli episodi introducono nuove linee narrative (sottotrame "aperte") che ne valicano i confini attraversando più episodi: innamoramenti, problemi interiori, problemi di soldi, politica, il mondo della televisione... Si evidenzia che i singoli episodi hanno comunque una vaga struttura classica in tre atti. C'è un elemento di disturbo iniziale che mette a rischio la routine del set e quindi fa nascere i conflitti tra i vari personaggi che cercano una soluzione (che alla fine non può non essere che "un compromesso improbabile proprio come i personaggi stessi") ma tutto ciò avviene in maniera molto libera (ad esempio due o tre plot verticali con due plot orizzontali etc).
Elemento ricorrente della struttura episodica è infine il teaser che spesso (ma non sempre) introduce la storia principale dell'episodio.

Due gli stilemi ripresi dal repertorio delle situation comedy americane. Il primo è quello dell'inserimento di quelli che Manuela Brogna e Marina Loi chiamano "inserti visivi": flashback o flashforward che interrompono la scena e visualizzano le fantasie dei personaggi. Tali inserimenti hanno spesso lo scopo di rafforzare i dialoghi e/o contraddire quanto viene detto creando esilaranti effetti comici.
L'altro, altrettanto tipico della sit-com, è quello della cosiddetta running gag ossia di una gag ricorrente (senza un effettivo sviluppo) che introduce un elemento comico che torna saltuariamente per più episodi (ad esempio il personaggio di Alessandro e come viene chiamato dal resto della troupe).
Più in generale la messa in scena è sostenuta da una regia avvolgente e da un ritmo generato dal dinamismo interno delle inquadrature così come da un uso intelligente della profondità di campo.
A questo si aggiunga la mobilità della steady-cam e della camera a spalla assecondate da una fotografia ricca e in contrasto con quella "smarmellata" de *Gli occhi del cuore* e avvalorate da un montaggio in grado di dare evidenza ai diversi punti di vista interni offrendo un generale effetto di coralità della diegesi.
I protagonisti, così come i ruoli secondari, sono tutti costruiti sulla falsariga delle tipologie umane, spaccato di un'umanità variegata e reso vivo dalla cura dei dettagli: in primis abbigliamento e inflessioni dialettali (prese direttamente dalla tradizione della commedia) che mimano un realismo totale anche nella volgarità degli accenti e in una recitazione fluida e più naturale possibile.
In sostanza, come evidenziato da Terrone [11], è come se tutto l'impianto visivo fosse costruito in opposizione a quello messo in scena ne *Gli occhi del cuore*.

La metariflessività

La metariflessività, come noto, è una delle caratteristica della neotelevisione. Meno lo è, come rilevato, la messa in scena della televisione all'interno di una fiction. Ma non è questo il punto.
Che cosa mette in scena *Boris*?
Boris è un testo rivelatore del proprio sottotesto [12]. Mette in scena *Gli occhi del cuore* la cui trama, a dire il vero, non è chiara nemmeno al regista e agli attori. Di certo mette in scena la fiction nella fiction e le ingerenze da parte della rete e del potere insomma tutti i vizi dei prodotti seriali nostrani.
E *Gli occhi del cuore*, anche in questo senso, non si fa mancare proprio nulla: troviamo personaggi che perdono la memoria, cambi di personalità, triangoli amorosi... Adotta i procedimenti tipici del serial: il cliffhanger, i colpi di scena, i primi piani ("basiti"), gli interni e l'ambientazione ospedaliera.
Parla una lingua di plastica, infarcita di dialoghi inverosimili, recitati male, diretti peggio e "smarmellati" di luce.
D'altronde sarà lo stesso Dottor Cane, parlando a proposito del Colosseo, a fornirci una metafora lampante dello spirito con il quale in Italia si producono le serie: "è vecchio, decrepito, è stato teatro di immani sofferenze, i piccioni ci defecano sopra: ma lì sta; e alla fine lo guardano tutti".

Tra gli elementi metariflessivi ricorrenti va segnalata (come già ricordato) la messa in scena stessa del pubblico: pubblico atomizzato disposto a credere a tutto ciò che accade ne *Gli occhi del cuore* (i dati auditel snocciolati lo stanno a dimostrare...).
Ma *Gli occhi del cuore* non è l'unica fiction interna alla serie. *Boris*, infatti, nel suo dispiegarsi nell'arco delle tre stagioni ci mostra altri prodotti seriali di vario genere. Tra i quali: *Troppo frizzante*, satira della sit-com italiana costruita su gag e tormentoni (e i programmi stile Bagaglino); *Machiavelli*, ovvero il mini-serial biografico nostrano in costume e *Medical Dimension* (terza stagione) ovvero le serie americane di successo (da *E.R.*, passando per *Dr.House* per arrivare a *Scrubs*);

Altro escamotage tipicamente autoriflessivo è senz'altro la messa in scena del processo di scrittura della serie attraverso il ruolo degli sceneggiatori. Qui i tre autori stanno a rappresentare, per contrasto, il talento di molti colleghi rimasti nell'ombra o soffocati dall'omologazione, dagli standard e dalla presunzione delle reti che ripetono «tanto il pubblico vuole questo».
Sul versante del realismo metariflessivo va segnalato anche quanto *Boris* insista sull'aspetto totalizzante del mestiere (chi fa questo mestiere lo sa, e qui il tono si fa veramente realistico e riuscito appieno): un mondo di esseri umani chiusi dentro la televisione (proprio come nella boccia della sigla) che sembrano vivere solo per e dentro quel mondo.
Numerose sono naturalmente le citazioni canzonatorie e poco riverenti delle serie classiche americane e dei cult movies contemporanei. Solo qualche esempio: *Lost* (la più citata) con il close-up dell'occhio di Alessandro come nel finale della serie americana (con l'aereo che solca il cielo di Roma) o, ancora, la barba di René una volta fuori dal set (nel film) come Jack una volta tornato nella realtà cittadina etc.
Oppure *24* e il suo uso (parodistico) dello split-screen o *I Sopranos* con Biascica dalla psicanalista.
La citazione in chiave parodistica è continua ed investe naturalmente anche testi cinematografici noti per l'intento metariflessivo (soprattutto nel film tratto dalla serie): da *Effetto notte*, a *Otto e mezzo* e *Hollywood Ending* a *Muholland Drive* di David Lynch con la scatola blu misteriosa...

L'umorismo

Boris mette in scena l'Italia di oggi, quella fatta di "nani e ballerine" raccomandati, figlia della neotelevisione e della risata scacciapensieri.
Naturalmente non mancano i riferimenti diretti alla politica e alla contemporaneità (come quando la stabilità del governo sembra

dipendere dal ricambio dell'attrice protagonista) ma ciò che la serie sembra mettere soprattutto in scena sono i modi in cui il medium televisivo dipende dal potere politico e il suo qualunquismo contenutistico.

L'umorismo di *Boris* è il risultato di una miscela di comicità di situazione mista ad una comicità di tipo verbale. Dialoghi brillanti (va sottolineato in confronto con quelli medi dei prodotti italiani) innestati su conflitti e problemi creati dalla situazione (il "pesce fuor d'acqua" e l'elemento disturbante estraneo) o, ancora, l'inversione di situazioni (battute o situazioni strutturate secondo lo schema introduzione-conferma-disattesa) sono tutti meccanismi drammaturgici ad effetto comico messi in atto nella strutturazione dei singoli episodi. Umorismo che lambisce persino i tabù (televisivi) per antonomasia come la droga, la bestemmia o l'handicap fisico. La comicità di *Boris* presenta dunque diverse sfumature che giungono a comprendere persino quelle della screwball comedy nella castigatissima liason tra Arianna (volitiva) e Alessandro (impacciato) ma che, più in generale, prendono le mosse proprio dai principali tipi di conflitto messi in atto.

In particolare è possibile rintracciare alcuni elementi di contiguità con la sit-com: perché di fatto *Boris*, pur con tutte le varianti del caso, si inscrive in questo filone. In Italia è un caso insolito, non c'è che dire. *Boris* compie un'azione riduttiva liberandosi, ad esempio, delle risate artificiali e naturalizzando la recitazione, distendendo il ritmo "da sketch" ma conservando l'attenzione alla sfera sociale [15].

Ciò che contraddistingue *Boris*, anche nella costruzione del suo impianto umoristico, è infatti il suo realismo: realismo della società rappresentata e realismo di un set. *Boris* fa del suo tono amaro, "molto italiano" (direbbe Stanis) del ridicolo, del fallimento la sua poetica. Fellini la chiamava "procadenza" [16], questo amore allegro per la decadenza. In fondo si tratta di una galleria di nuovi mostri (forse è persino lecito spingersi a leggere nella figura di René/Pannofino un nuovo Sordi [17]).

All'inclinazione all'italianità, al ri-allacciamento alla commedia all'italiana e all'ironia graffiante si affianca dunque una vena sempre più malinconica. In sostanza,

come è stato rilevato, è come se si venisse ad instaurare un rapporto con la società che si descrive e in cui la serie si inscrive offrendo “un ritratto che nella sua leggerezza cattura un seme di verità”. [18]
Insomma, i nostri eroi sono dei *losers*, tutti “molto italiani” è vero, ma non per questo fantozziani, i nostri personaggi infatti conoscono il loro destino, lottano anche se spesso perdono e proprio qui risiede la forza di tanto umorismo e (purtroppo) realismo. In fondo non fanno altro che ribadire la verità della vita rispetto alla menzogna della televisione (“dove tutto è falso e quando appare un momento vero non sembra nemmeno tv” [19]) mettendo in scena in maniera poco “italiana” situazioni e personaggi molto italiani.

In fondo *Boris* non fa altro che riallacciarsi alla tradizione della lunga serialità italiana e al suo tentativo di costruire un'identità nazionale proprio attraverso l’assimilazione di modelli extranazionali.
Negli anni Cinquanta e Sessanta, in Italia, era in atto una sorta di “guerra” culturale tra cinema e televisione. “Un elemento peculiare della storia del broadcasting italiano è che la nascita della televisione si situa nella fase di massimo fulgore e popolarità del cinema” così scrive Milly Buonanno a proposito della peculiarità tutta italiana del rapporto cinema-televisione.
Allora l’avversione della televisione pubblica nei confronti del cinema si basava sostanzialmente su motivazioni politico-morali alimentati, secondo i detrattori, da una presunta cialtroneria e viziosità del mondo di celluloide. Ebbene oggi *Boris*, dopo l’avvento della neotelevisione, sembra invertire lo sguardo mettendo a nudo le bassezze della televisione attraverso la televisione stessa. Fa coming out mostrando tutti i panni sporchi (sia del servizio pubblico che di quello privato).
Boris riavvicina dunque la serie alla sua origine popolare con una comicità pop, se si vuole volgare ma vera. Paradossalmente le parole con cui Milly Buonanno [20] spiega il successo de *La Piovra* potrebbero provocatoriamente ben adattarsi al nostro caso:

la popolarità straordinaria e duratura della Piovra deve essere attribuita alla sua quintessenziale italianità, che ne ha fatto il “testo

di identità" per antonomasia del dramma domestico. Prerogativa costruita su un insieme di elementi dotati di profonda risonanza, riconoscibilità e credibilità nella cultura collettiva italiana, efficacemente simboleggiati dalla metafora tentacolare della piovra. [21]

Qui la metafora è quella del set, ma poco cambia. Si tratta di un ambiente chiuso e ottuso dove tutti sono costretti a convivere e a lottare per non soffocare all'interno di un clima asfittico, per cercare di coltivare un proprio spazio continuamente minacciato dalle ingerenze di un potere liquido e omogeneizzante.

Le pratiche di fruizione

A dimostrazione di quanto *Boris* sia diventato nel tempo un fenomeno di culto basti osservare quali tipologie di legami è stato in grado di mettere in atto con altri testi e quali direzioni di pratiche di consumo attivare. *Boris*, di fatto, ha subito un trattamento solitamente riservato alle serie americane o ai cult del grande schermo ovvero la frammentazione in clip fruibili su youtube, sui blog, sui social network etc.

La serie è per così dire slittata lentamente (ma neanche poi così tanto) all'interno dell'ecosistema mediale italiano attraverso anche pratiche di consumo dislocate nel tempo come la fruizione registrata e rivista, quella snack e on demand sul web o quella raccolta in DVD cofanetto.

Per non parlare di un altro fenomeno solitamente osservato nei prodotti seriali d'importazione ossia il ruolo attivo del fruitore (ricordiamo l'episodio del fan sulla sedia a rotelle) attraverso la produzione fandom di blog o siti che raccolgono schede, descrizioni di episodi, trailer, clip e quant'altro. Non c'è che dire: fenomeno davvero molto poco "italiano".

Note

[1] "Questa permeabilità tra *fuori scena e set* [...] è ciò su cui si basa la costruzione del divo e su cui si regge il circuito del gossip e della relazione con il pubblico, che ha a sua volta degli attori (gli agenti, i produttori, gli uffici stampa...). Boris sottolinea la contiguità con la vita non solo per il risultato che si vede nella fiction in costruzione [...] ma anche a un livello ulteriore, dato che, essendo un programma satirico, non si limita a mostrare, ma decostruisce anche il mondo dello spettacolo così come è costruito dalle agenzie stampa e dai giornali di gossip. Fiction è dunque "finzione", non solo in quanto simulazione di situazioni, ma anche in quanto autentico *fingere* ciò che non è". *Cfr.* Isabella Pezzini, Uno sguardo trasversale sulla fiction italiana. Il caso Boris, in Maria Pia Pozzato e Giorgio Grignaffini (a cura di) *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*, RTI, Milano, 2008 p.195.

[2] Cfr. Enrico Terrone (a cura di), *Boris 3 - Il libro*, Feltrinelli, Milano, 2012 (in vendita con il DVD della serie).

[3] Attilio Palmieri, "Roma-Los Angeles: andata e ritorno. Uno sguardo sulla serialità italiana", in Enrico Terrone, cit., pp. 37-42.

[4] Francesco Casetti, (a cura di) *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio, Venezia, 1984, p.16.

[5] Isabella Pezzini, *cit,* p.189.
[6] Cfr. “La serie Boris è nata per essere diversa. Intervista al produttore Lorenzo Mieli”, in AAVV, «Script 46/47», *La differenza seriale. Perché il racconto televisivo è oggi più avanti di quello cinematografico*, Audino Editore, Roma, 2009.
[7] Isabella Pezzini, *cit,* pag.190.
[8] Manuela Brogna – Marina Loi (a cura di), “*Boris*, la fuoriserie italiana”*,* in AAVV, «Script 46/47»*. La differenza seriale. Perché il racconto televisivo è oggi più avanti di quello cinematografico*, Audino Editore, Roma, 2009, pp. 34-36.
[9] Cfr. Mariapaola Pierini, “Gli attori sono i re del set: la recitazione secondo *Boris*”*,* in Enrico Terrone, cit. pp.29-36. Si veda inoltre Luca Bandirali e Enrico Terrone, *Boris prima stagione*, in «Segnocinema», n° 153, settembre-ottobre 2008, Edizioni Cineforum di Vicenza.
[10] A questo proposito si veda l’intervista agli sceneggiatori di Boris apparsa su «Script 46/47» cit. p. 48-50 dal titolo *Lavorare “a cazzo di cane”* . Utile in tal senso anche “Conversazione con Giacomo Ciarrapico, Mattia Torre e Luca Vendruscolo in Enrico Terrone, *Boris 2 - Il Libro*, Feltrinelli, Milano, 2011 (in vendita con il DVD della serie), pp. 17-24.
[11] Enrico Terrone, *Boris, 2 - Il libro*, cit*.*, pp. 12.13.
[12] Isabella Pezzini, *cit,* p.188.
[13] Cfr. *Lavorare a “cazzo di cane”*, cit. p. 50.
[14] Cfr. Manuela Brogna – Marina Loi, “*Boris,* la fuoriserie italiana”, cit. p.41-44.
[15] Cfr. Manuela Brogna e Marina Loi, “*Boris,* la fuoriserie italiana”, cit. p.44.
[16] Cfr. “La serie Boris è nata per essere diversa”, cit.47.
[17] Anche lui in fondo uomo medio che deve portare a casa la pagnotta. Cfr. Sara Polese e Ivan Russo, La logica della distinzione fra vincoli e opportunità. La sit-com del satellite*,* in Milly Buonanno (a cura di), *ZONE 10, La posta in gioco. La fiction italiana, l’Italia nella fiction*, anno diciannovesimo, Rai-Eri, Roma 2008. A questo proposito si rimanda ancora a “Conversazione con Giacomo Ciarrapico, Mattia Torre e Luca Vendruscolo” in Enrico Terrone, *Boris 2 - Il Libro*, cit., p.17.
[18] Cfr. Manuela Brogna e Marina Loi, “*Boris,* la fuoriserie italiana”, cit. p.44.
[19] “Conversazione con Giacomo Ciarrapico, Mattia Torre e Luca Vendruscolo” in Enrico Terrone, *Boris 2 - Il Libro*, *op. cit.*, p. 17. “Noi siamo la realtà, voi (la tv) la finzione” si diceva in *Quinto potere* (1976) di Sidney Lumet.
[20] Milly Buonanno, *La fiction italiana*, Laterza, Roma-Bari, 2012, p.25.
[21] Milly Buonanno, cit*.,* p.42.

Bibliografia

AAVV, «Script 46/47», *La differenza seriale. Perché il racconto televisivo è oggi più avanti di quello cinematografico*, Audino Editore, Roma, 2009.

Luca Bandirali e Enrico Terrone, *Boris prima stagione*, in «Segnocinema», n° 153, settembre-ottobre 2008, Edizioni Cineforum di Vicenza.
Milly Buonanno (a cura di), *ZONE 10, La posta in gioco. La fiction italiana, l'Italia nella fiction*, anno diciannovesimo, Rai-Eri, 2008.
Milly Buonanno, *La fiction italiana*, Laterza, Roma-Bari, 2012.
Francesco Casetti (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio, Venezia, 1984.
Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva*, Archetipo Libri, Bologna, 2008.
Isabella Pezzini, *Uno sguardo trasversale sulla fiction italiana. Il caso Boris*, in Maria Pia Pozzato e Giorgio Grignaffini (a cura di), *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*, RTI, Milano, 2008
Enrico Terrone (a cura di), *Boris 2 - Il libro*, Feltrinelli, Milano, 2011.
Enrico Terrone (a cura di), *Boris 3 - Il libro*, Feltrinelli, Milano, 2012.

Webgrafia

http://boris.altervista.org/home.html
http://www.fxtv.it/boris
http://www.borisitalia.it

di Gabriele De Luca

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***Breaking Bad***

Anno 2008 (USA)

Stagioni 5 (62 episodi) In produzione

Network AMC

Creatore Vince Gilligan

Cast principale

Bryan Cranston è Walter White

Anna Gunn è Skyler White

Aaron Paul è Jesse Pinkman

Dean Norris è Hank Schrader

Betsy Brandt è Marie Schrader

RJ Mitte è Walter White, Jr.

Bob Odenkirk è Saul Goodman

Jonathan Banks è Mike Ehrmantraut

Giancarlo Esposito è Gustavo “Gus” Fring

Trama

Walter White è un professore di chimica sulla cinquantina che trascorre un’esistenza tranquilla e ordinaria. Ha una moglie, Skyler, e un figlio, Walter Jr., ed è in attesa di diventare padre per la seconda volta. Tra le poche persone che frequenta ci sono Marie, sorella di sua moglie, e Hank, suo cognato, muscolare e testosteronico agente della DEA (divisione antinarcotici della polizia). Vive ad Albuquerque, una cittadina che, pur condividendo con il vicino Messico l’atmosfera calda e soleggiata che caratterizza gran parte delle scene della serie girate all’esterno, si presenta come un luogo ben più tranquillo, ordinato e noioso, come noiose e ordinarie sono le vite della famiglia di Walter e di quella del cognato Hank.

Il protagonista Walter White

Walter è estremamente intelligente ed esperto nel suo campo, al punto da aver contribuito ad una ricerca che è stata poi premiata con il Nobel. Allo stesso tempo

però è timido e remissivo, più propenso alla routine dell'insegnamento che al rischio dell'impresa. Mentre i suoi vecchi colleghi Elliott e Gretchen Schwartz sono diventati ricchissimi grazie all'industria che anche lui ha contribuito a fondare, ma che ha in seguito abbandonato, Walter è costretto ad affiancare all'insegnamento un secondo lavoro in un autolavaggio per riuscire a far quadrare i conti.
È in un quadro come quello descritto che, come un fulmine a ciel sereno, irrompe una diagnosi di cancro non operabile ai polmoni che lascia al protagonista una speranza di vita di appena un paio d'anni. Dopo un'iniziale fase di smarrimento, Walter prende una decisione: per garantire alla sua famiglia la tranquillità economica che il suo modesto stipendio da insegnante non gli ha permesso di raggiungere, metterà a frutto le sue eccezionali capacità di chimico per produrre metanfetamina e smerciarla con l'aiuto di Jesse Pinkman, un suo ex-alunno.
La carriera criminale di Walter inizia sotto il segno del suo tentativo di minimizzare la violenza legata a un'attività come il traffico di droga, ma soprattutto del suo tentativo di condurre due vite ben separate: quella del tranquillo padre di famiglia e quella del misterioso produttore della metanfetamina più pura del sud degli Stati Uniti. Entrambi i tentativi si riveleranno ben presto destinati a un inesorabile fallimento.

Il tranquillo professore in trasformazione.

Volere è potere?

Nel 2008, dopo aver lavorato per anni nel team di produzione di *The X-Files*, Vince Gilligan stava discutendo con Tom Schnauz a proposito di quale sarebbe potuto essere il passo successivo nelle loro carriere – Schnauz e Gilligan hanno studiato insieme alla NYU Film School e lavorato insieme a *The X-Files* –; mentre Gilligan sosteneva, scherzando, che avrebbero potuto lavorare da Wallmart, l'amico proponeva di acquistare un furgone e allestire un laboratorio itinerante per la produzione di metanfetamine. Da questo scherzo è nato il nucleo principale del plot di *Breaking Bad* [1].
L'espressione gergale che dà il titolo alla pluripremiata serie televisiva significa, letteralmente, prendere una cattiva strada, infrangere le regole. Ad essa, nella versione italiana della serie, è

L’omicidio come scelta.

stato affiancato un titolo, *Reazioni collaterali*, che pur non avendo niente a che fare con l’espressione americana, coglie un tema fondamentale della serie, quello delle conseguenze. È lo stesso Gilligan, infatti, ad aver spiegato come fosse sua intenzione creare uno show che riflettesse su come ogni azione abbia una conseguenza, e dunque abbia il potere di modificare, a volte radicalmente, il corso delle cose [2]. *Breaking Bad* esplora questo tema con estrema sottigliezza, rinunciando a una prospettiva deterministica, basata sull’individuazione di un nesso rigido tra azione e reazione, e proponendo piuttosto un modello complesso grazie al quale emerge sia la capacità delle scelte individuali di modificare, spesso inconsapevolmente, il contesto all’interno del quale vengono esercitate, sia, al contrario, il condizionamento che l’ambiente, le circostanze, le interazioni tra individui, i dispositivi di potere sono in grado di esercitare sulle scelte individuali. Walter, infatti, è sicuro di sé quando ha a che fare con la chimica, un mondo all’interno del quale ad ogni azione corrisponde una precisa reazione, ma quando esce dal laboratorio la sua sicurezza si scontra con l’instabilità e l’imprevedibilità della vita umana. Per illustrare questo punto è utile prendere le mosse dai primi episodi della serie, che mostrano il progressivo ingresso di Walter nel mondo del crimine. Non appena iniziata la produzione di metanfetamine, Walter e Jesse devono difendersi da due criminali, Emilio e Crazy 8, che verosimilmente hanno intenzione di ucciderli. Subito costretto a

confrontarsi con una questione di vita o di morte, Walter non ci pensa due volte a sfruttare le proprie conoscenze chimiche per tentare di assassinare i due. Mentre per quanto riguarda Emilio il tentativo va immediatamente a buon fine, Crazy 8 rimane stordito dal gas velenoso prodotto da Walter, ma non muore. Il protagonista decide allora di rinchiuderlo in un seminterrato in attesa di prendere una decisione sul da farsi.

Se per quanto riguarda Emilio il gesto di Walter può essere letto come una forma di autodifesa – ma già qui potremmo chiederci se questo concetto è applicabile a un individuo che è consapevolmente entrato a far parte di un contesto in cui la violenza è ampiamente praticata e accettata – per quanto riguarda Crazy 8 la situazione è del tutto diversa: l'alternativa che Walter ha di fronte è tra un omicidio a sangue freddo e la liberazione di un pericoloso criminale probabilmente intenzionato a uccidere lui e la sua famiglia. La sua scelta, stavolta, è lenta e sofferta, frutto di un accurato calcolo dei pro e dei contro legati alle due possibilità. Nonostante Walter compili una lunga lista di contro, il solo pro costituito dal fatto che lasciare in vita Crazy 8 implicherebbe mettere a rischio l'incolumità della sua famiglia è sufficiente a fargli scegliere di uccidere il criminale.

L'omicidio di Crazy 8 può essere letto come il risultato di una libera scelta? Indubbiamente Walter avrebbe potuto liberare il suo ostaggio. Avrebbe potuto costituirsi alla polizia, spiegando la propria situazione. Da una parte dunque la sua è stata senza dubbio una libera scelta. Allo stesso tempo però il suo comportamento può essere visto come una conseguenza di una scelta anteriore, quella di scegliere la cattiva strada, quella di entrare a far parte di un contesto regolato da dinamiche che prevedono il ricorso alla forza, fino al punto dell'omicidio. Walter e Jesse si ripropongono esplicitamente di tenere la violenza al di fuori del loro lavoro. Questo obiettivo tuttavia si rivela ben presto impossibile da raggiungere: il mondo del traffico di droga è regolato da dinamiche che difficilmente possono essere intaccate dalla libera iniziativa di due individui, e la serie non tarderà a mostrarlo sempre più esplicitamente. Walter, che inizialmente si ripropone di abbandonare la sua carriera criminale non appena raggiunta la cifra necessaria a estinguere il mutuo sulla casa e a garantire un'istruzione di buon livello ai suoi figli – 737.000 dollari – diventerà ben presto parte integrante di un sistema criminale ramificato e complesso, al

La vertigine del successo.

quale non è semplice sottrarsi, e alle cui regole è impossibile non sottostare.

Se *Breaking Bad* mostra molto efficacemente come i contesti siano in grado di determinare le scelte individuali – elemento in sé non particolarmente originale, basti pensare solo a come questo tema è svolto nella saga de *Il Padrino* – allo stesso tempo la serie riflette su come le scelte individuali siano in grado di modificare contesti complessi e stratificati, come ad esempio quello della famiglia.

La famiglia prima di tutto

Come fa notare giustamente Pearson Moore, in *Breaking Bad* la famiglia svolge un ruolo molto particolare [3]: essa non compare come elemento accessorio, ma al contrario ha un peso determinante nell'economia narrativa della serie. Per mostrare questo originale aspetto è utile fare riferimento al ruolo che la famiglia svolge, ad esempio, in un serie come *24*. Anche in *24*, come in *Breaking Bad*, la famiglia svolge un ruolo fondamentale: gran parte della trama della prima stagione ruota intorno al disperato tentativo dell'agente Jack Bauer di ritrovare la propria moglie e la propria figlia, rapite da uno spietato quanto misterioso gruppo di terroristi. In questo caso tuttavia il fatto che Jack Bauer sia un marito e un padre, pur essendo un dato fondamentale della trama della serie, non influenza direttamente lo svolgimento dell'azione: Bauer è un tipico eroe – pur essendo un personaggio complesso, ricco di aspetti controversi, se non decisamente negativi – che agisce individualisticamente. La serie ci mostra, in un continuo crescendo di tensione drammatica, le – a volte più a volte meno – eroiche gesta del protagonista per salvare i propri cari. Il tema della famiglia, in altre parole, è uno spunto per innescare situazioni drammatiche, è ciò che sta alla base dell'agire di Bauer, che costituisce il vero e proprio fulcro di *24*.

In *Breaking Bad* le cose vanno in modo estremamente diverso. Sebbene anche in questo caso, come in *24*, l'agire di Walter trovi – quantomeno in una prima fase – nella famiglia la sua motivazione principale, i personaggi di Skyler, Walter Jr., Hank e Marie, pur avendo, rispetto al protagonista, un ruolo ancillare, lo hanno in un duplice senso: essi rappresentano – i primi due in particolare – il motivo che sta alla base sia della decisione di Walter di produrre metanfetamina, sia delle innumerevoli

complicazioni legate al fatto che il protagonista non è un eroe solitario, ma anche un padre e un marito, e innumerevoli sono le occasioni in cui ciò ci viene mostrato. Moore scrive che

Il matrimonio rende difficile la scrittura. È molto più semplice avere a che fare con un caparbio protagonista con un singolo programma di azione che prendersi il tempo per scrivere di tutte le complicazioni legate alla vita matrimoniale [4].

Scene di tranquilla vita familiare.

Breaking Bad fa di difficoltà virtù, mettendo proprio le complicazioni legate alla vita familiare al centro della scena, mostrandoci un padre di famiglia alle prese da una parte con violenti spacciatori messicani, dall'altra con i problemi di un figlio adolescente affetto da disabilità, impegnato da una parte a disfarsi di un cadavere scomodo, dall'altra a partecipare a pranzi e cene di famiglia. La famiglia è centrale anche rispetto al tema di cui si è discusso nel paragrafo precedente: così come è complessa l'interazione del protagonista con il mondo criminale, allo stesso modo lo è quella con la sua famiglia. In entrambi i casi la serie mostra come il rapporto tra contesto e individuo sia basato su una forma di interazione biunivoca, in cui da una parte le strutture sovraindividuali condizionano l'agire dei personaggi, dall'altra questo agire influenza e modifica, a volte radicalmente, i contesti stessi. È proprio quest'ultimo il caso del rapporto tra Walter e la sua famiglia. Durante le prime due stagioni assistiamo allo strenuo tentativo da parte del protagonista di tenere separata la propria vita criminale dalla propria vita familiare, ma allo stesso tempo assistiamo a un progressivo e inarrestabile assottigliarsi del confine che separa i due mondi in cui Walter vive. L'alter-ego che Walter si è creato nel mondo criminale, dove si fa chiamare Heisenberg, giunge a soppiantare il timido e remissivo padre di famiglia che il primo episodio della prima

stagione ci ha presentato. Questo porta inevitabilmente a un drastico cambiamento nella relazione coniugale di Walter, che si riassesterà intorno a un baricentro completamente diverso. Inizialmente il bene della sua famiglia è l'unico movente dietro la scelta di intraprendere una carriera nel mondo del crimine. Questa scelta è dolorosa e sofferta, un male necessario, un sacrificio che Walter decide di compiere in nome dell'amore per i

propri cari. In seguito, con il progressivo successo dell'impresa criminale, la sua famiglia, e in particolare la moglie Skyler, diventa quasi un ostacolo che gli impedisce di esprimere al meglio le proprie capacità. L'iniziale, pur discutibile, altruismo di Walter, si trasforma progressivamente in un individualismo nutrito da un egocentrismo sempre più malcelato, da una sete di potere e di successo sempre meno disposta a scendere a compromessi. Qualcosa di simile accade rispetto al personaggio di Jesse, che in un certo senso può essere considerato parte della famiglia del protagonista.

Magistralmente interpretato da Aaron Paul, che per questo ruolo ha ricevuto due Emmy Award, Jesse, pur subendo un ricatto da parte di Walter, che lo costringe ad entrare in affari con lui sotto la minaccia di denunciarlo, entra immediatamente in un rapporto di tipo padre-figlio con il protagonista, che pur trattandolo in modo brusco e scortese lo protegge, lo consiglia e gli salva addirittura la vita. Progressivamente però, con l'affermarsi della carriera criminale di Walter, anche Jesse, come Skyler, diventa un fastidioso ostacolo che con i propri scrupoli etici impedisce la piena espressione delle capacità di Walter. Il mutamento del rapporto tra i due soci corrisponde infatti a una lenta ma drastica evoluzione del personaggio di Jesse. Inizialmente il giovane è presentato come uno sbandato, un tossicodipendente privo di particolari capacità e scarsamente consapevole della vita che conduce. Con il procedere della serie invece assistiamo a un vero e proprio ribaltamento dei ruoli: Walter, il tranquillo e riflessivo padre di famiglia, si trasforma progressivamente in un criminale senza scrupoli. Jesse, il poco di buono drogato, sviluppa una coscienza morale, una capacità riflessiva e un codice etico che lo mettono sempre più in difficoltà rispetto alla vita che conduce. Questo aspetto ci permette di affrontare un altro dei temi centrali di *Breaking Bad*, il cambiamento.

Da Mr. Chips a Scarface

In un'intervista pubblicata su «The Guardian» il 19 maggio 2012 Vince Gilligan ha sostenuto a proposito di *Breaking Bad*: "Questa è la storia di un uomo che si trasforma da Mr. Chips in Scarface". Con il progredire degli episodi e delle stagioni il cambiamento a cui viene sottoposto il personaggio di Walter White è effettivamente estremo. Da timido professore di provincia, sempre pronto a chinare la testa di fronte ad ogni contrasto, Walter si trasforma in uno spietato e cinico criminale, pronto ad avvelenare un bambino pur di raggiungere i propri obiettivi. Com'è possibile rendere credibile un'evoluzione tanto drastica nella psicologia del personaggio di una storia?

La risposta a questa domanda ci permette di gettare luce su un aspetto tipico della serialità televisiva contemporanea che in *Breaking Bad* è presente in modo particolarmente evidente. La possibilità di sottoporre un personaggio a una torsione tanto decisa quanto quella che interessa Walter White è legata infatti alla specifica dimensione temporale che caratterizza le serie tv. Come scrivono Bandirali e Terrone "Le serie tv permettono ai loro realizzatori di instaurare con i propri spettatori una forma di contatto che non ha eguali nelle altre arti. In particolare, nessuna altra forma d'arte comporta una condivisione di tempo così cospicua" [5]. È questa particolare temporalità, lunga, dilatata, che permette quell'inclusione del casuale e dell'accessorio indispensabile a rendere credibile l'evoluzione psicologica di un personaggio. Al cinema, salvo rare eccezioni – *Lost Highways* ad esempio –, il protagonista è il fulcro intorno al quale il racconto ruota. Tutto quello che succede, succede al protagonista, o comunque è connesso in qualche modo ad esso. Questo fa sì che, considerata la durata ordinaria di un film, sia molto complesso rappresentare un cambiamento psicologico lento e graduale. Rimane, certo, la possibilità di mettere in scena cambiamenti improvvisi, conversioni, ma questo tipo di cambiamenti sono molto rari al di fuori dello schermo. Le serie invece, grazie alla loro lunghezza, sono in grado di proporre sia racconti corali in cui è difficile individuare un vero e proprio protagonista – si pensi ad esempio a *Game of Thrones* o, in misura minore, a *The Walking Dead* – sia racconti che ruotano intorno a un protagonista singolo, ma la cui identità è molteplice. *Breaking Bad* ci presenta senza dubbio il secondo tipo di racconto: Walter White, grazie anche all'ottima prova attoriale di Bryan Cranston, subisce una trasformazione profonda e totale, ma comunque credibile. Puntata dopo puntata vediamo infatti il

Heisenberg.

timido professore vestito di comodi abiti color beige trasformarsi nello spietato Heisenberg, il produttore di metanfetamina che porta occhiali scuri e un cappello nero sulla testa completamente rasata. La trasformazione in questione si svolge in modo tale che lo spettatore, pur provando un progressivo senso di straniamento rispetto a Walter, non è mai davvero sorpreso dal modo di agire del personaggio, anche quando questo si rivela estremamente disturbante. Ciò accade perché questo agire è inserito in un contesto ampio, descritto anche attraverso l'inclusione di particolari che in un film, per questioni di economia narrativa, non potrebbero mai essere inseriti. Un esempio di ciò è offerto dalla puntata "Fly" (3x10), interamente dedicata all'ossessivo tentativo di Walter di cacciare una mosca che si è intrufolata nel suo laboratorio. In un film sarebbe difficile inserire una divagazione di queste proporzioni. Come scrive di Chio al cinema "mancano i tempi morti: nei film, la gente non perde tempo a cercare un parcheggio: lo trova subito! E se così non è, questo ritardo – il pubblico lo sa – peserà sullo sviluppo della storia" [6]. Nelle serie televisive invece, e in *Breaking Bad* in particolare, l'accessorio, il casuale, entrano spesso a far parte della narrazione, contribuendo a presentarci mondi che, quanto al loro funzionamento, assomigliano alla nostra vita di ogni giorno molto più degli universi di finzione cinematografici. Nella vita reale infatti capita spesso di perdere tempo per cercare un parcheggio, così come capitano tanti altri episodi banali e apparentemente insignificanti che è difficile considerare degni di entrare a far parte

di un film. Rispetto al cinema rimane valido ciò che Aristotele scriveva a proposito della differenza tra poesia e storia “La poesia è cosa più filosofica e più seriamente impegnativa della storia: la poesia dice infatti piuttosto le cose universali, la storia quelle particolari” [7]. Il cinema ci presenta vicende tipizzate, depurate del casuale. La serialità televisiva invece, grazie soprattutto alla particolare dimensione temporale che la caratterizza, presenta spesso racconti all’interno dei quali il realismo della rappresentazione è ottenuto proprio grazie all’inclusione di vicende, episodi, azioni e personaggi marginali. *Breaking Bad* è, a questo proposito, una serie emblematica. La già citata puntata “Fly” non contribuisce minimamente all’avanzamento della vicenda principale raccontata dalla serie. Nella puntata in questione, potremmo dire, non succede niente. E tuttavia il suo senso sta proprio in questo: essa è funzionale esclusivamente alla descrizione del carattere del protagonista – e al limite del suo rapporto con Jesse – un carattere che si fa sempre più paranoico e ossessivo. Se la puntata in questione è forse l’esempio più estremo della peculiare modalità attraverso la quale la serie rende realistica l’evoluzione del protagonista, essa non è certo l’unico esempio. L’ossessione di Hank per i minerali, sviluppatasi dopo che il personaggio ha subito un attacco che lo ha quasi costretto sulla sedia a rotelle, mostra ad esempio come il tema del cambiamento, centrale nella serie, non interessi solo il protagonista, ma anche i personaggi secondari, la cui evoluzione, ancora una volta, ci viene mostrata soprattutto attraverso episodi apparentemente banali, quotidiani.

Per quanto lo sviluppo del protagonista della serie sia tanto estrema quanto realistica, rimane aperta un’importante questione che *Breaking Bad*, proprio grazie alla sua capacità di rendere credibile la trasformazione di Mr.White in Heisenberg, pone con forza: fino a che punto l’uso della menzogna, della violenza, della sopraffazione, è giustificabile? Fino a che punto un personaggio che inizialmente ci viene presentato come positivo continua a rimanere tale?
Grazie alla profonda analisi della psicologia del protagonista, *Breaking Bad* mette continuamente lo spettatore nella condizione di comprendere le motivazioni alla base del comportamento di

Hank, cognato di Walter ed agente della DEA.

Walter, un comportamento che, per quanto possa rivelarsi violento, non è mai quello di un mostro, ma sempre quello di un uomo comune che si trova a fronteggiare situazioni estreme. Analizziamo l'episodio dell'assassinio di Gale da parte di Jesse. Gale ci viene presentato come un personaggio tutto sommato positivo: è uno studioso, una persona pacifica che nutre per Walter sentimenti di amicizia e sincera ammirazione. Alla base della sua decisione di produrre droga, più che l'avidità e l'assenza di scrupoli, c'è un credo pseudo-libertario: posto il fatto che le persone si drogherebbero sia che lui produca sia che lui non produca droga, tanto vale offrire loro un prodotto puro. Tutto questo contribuisce a far sì che la sua morte violenta risulti ingiusta, tanto più che Walter non lo uccide personalmente, ma manda ad ucciderlo Jesse, compiendo un doppio misfatto: non si è reso responsabile solo della morte di un innocente, ma anche di aver spinto un suo amico a compiere un gesto terribile, le cui ricadute psicologiche saranno estremamente pesanti. E tuttavia, anche in un caso estremo come questo, il giudizio su Walter non risulta così semplice e lineare. La sua scelta di far uccidere Gale corrisponde al disperato tentativo di salvarsi da Gus, che con spietata lungimiranza sta aspettando che il chimico apprenda da Walter i segreti del mestiere per poter uccidere quest'ultimo senza dover rinunciare alla qualità del proprio prodotto. Non sembrano esserci alternative: o Walter uccide Gale, o Gus ucciderà lui. Anche per quanto riguarda il coinvolgimento di Jesse nell'omicidio le cose non sono affatto semplici. Walter infatti in più occasioni ha mostrato di tenere al proprio compagno, fino al punto di salvargli la vita, rischiando la propria e uccidendo due persone. È sbagliato che, in un momento di bisogno, pretenda che il suo collega faccia lo stesso per lui? Difficile rispondere. Sebbene il personaggio di Walter diventi oggettivamente sempre più un eroe negativo, caratterizzato da avidità, sete di potere e di controllo, egoismo, *Breaking Bad* non concede mai facili giudizi

morali. Come le migliori opere d'arte rifiuta le risposte semplici e spinge piuttosto lo spettatore a porsi continuamente nuove domande.

Note

[1] Cfr. Kathleen Olmstead, *The Untold History of Television. Breaking Bad*, HarperCollins publisher Ltd, 2012, pos. 43.
[2] Ibidem.
[3] Pearson Moore, *Breaking White. An Introduction to Breaking Bad*, Pearson Moore 2012, pos. 1483 e seguenti.
[4] Ivi, pos. 1526.
[5] Luca Bandirali, Enrico Terrone, *Filosofia delle serie tv. Dalla scena del crimine al trono di spade*, Mimesis, Milano 2012, p.18.
[6] Federico di Chio, *L'illusione difficile. Cinema e serie tv nell'età della disillusione*, Bompiani, Milano 2011, p.59.
[7] Aristotele, *Poetica*, IX, 1451 b5.

di Alice Cucchetti

COMMUNITY

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***Community***

Anno 2009 (USA)

Stagioni 4 (84 episodi) In produzione

Network NBC

Creatore Dan Harmon

Cast principale

Joel McHale è Jeff Winger

Gillian Jacobs è Britta Perry

Danny Pudi è Abed Nadir

Alison Brie è Annie Edison

Donald Glover è Troy Barnes

Yvette Nicole Brown è Shirley Bennett

Chevy Chase è Pierce Hawthorne

Ken Jeong è Ben Chang

Jim Rash è il Dean Craig Pelton

La trama

Jeff Winger è un avvocato, abilissimo, vincente e privo di scrupoli, fino a quando qualcuno non si accorge che la sua laurea non è valida (non si è diplomato alla Columbia, ma in Colombia). Per poter tornare a esercitare la professione, decide di iscriversi al Greendale Community College, università statale disastrata e scombinata, con il preciso obiettivo di conquistarsi l'agognato pezzo di carta, al più presto e con meno fatica possibile. Narcisista e sciupafemmine, Jeff punta da subito una sua compagna, Britta Perry (che «assomiglia a Elisabeth Shue», è un'ex attivista politica anarchica ultrafemminista e ha lasciato il liceo per seguire in tour i Radiohead): per avere occasione di corteggiarla, si finge esperto di spagnolo e le propone di studiare insieme. Ma all'appuntamento si presentano, non invitati, altri cinque studenti. Abed Nadir è un ragazzo di origini palestinesi e polacche, di religione islamica, dotato di una conoscenza enciclopedica su tutto ciò che riguarda cinema e serie

televisive, parla velocissimo e senza inflessioni vocali, qualcuno ipotizza che possa essere affetto da Asperger. Troy Barnes, nero e testimone di Geova, è un ex campione di football che avrebbe dovuto (non) studiare in un'università prestigiosa, ma si è infortunato gravemente durante una festa, saltando su un fusto di birra, e ha perso quindi la borsa di studio. Annie Edison, la più giovane, è secchiona, maniaca del controllo e determinata a primeggiare in ogni campo, ma al liceo ha avuto un esaurimento nervoso dopo essere diventata dipendente da alcune pillole, è stata diseredata dai genitori e ha dovuto abbandonare ogni chance di frequentare un istituto Ivy League. Shirley Bennett è una casalinga afroamericana, cristiana devota, neodivorziata e con due bambini a carico: il suo sogno è aprire un negozio di muffin e per questo persegue una laurea in economia. In ultimo c'è Pierce Hawthorne, anziano, razzista, omofobo, sessista e miliardario, iscritto a Greendale sostanzialmente per noia. Il gruppo, per quanto male assortito, diventerà sempre più unito, episodio dopo episodio, fino a costituirsi come famiglia allargata, o, meglio ancora, vera e propria comunità. Insieme, i personaggi affronteranno le bizzarre vicissitudini del Greendale Community College, popolato di personaggi strambi e sopra le righe, come il preside Pelton (ossessionato da Jeff, dai dalmati e dai travestimenti femminili) e il signor Chang (prima prof di spagnolo, poi studente, poi addetto alla sicurezza, poi dittatore e così via).

Il creatore della serie Dan Harmon.

Attention students!

Lo spunto narrativo di *Community* nasce da un'esperienza personale del creatore della serie, Dan Harmon: in crisi con la sua ragazza, si era iscritto con lei al college pubblico di Glendale in California, per poter frequentare insieme un corso di spagnolo. Non funzionò, ma Harmon fece amicizia con i membri di uno study group, con i quali nulla aveva in comune e con cui non avrebbe mai pensato di poter avere un qualsiasi rapporto. L'esperienza, come lui stesso dichiara [1], gli servì anche per scendere dal piedistallo di egoistico narcisismo su cui si era arrampicato, imparando ad apprezzare caratteri diametralmente opposti al suo. È grazie a questa vena autobiografica che *Community* riesce a tenere in piedi un equilibrio complesso e millimetrico, senza sbandare fuori controllo: Dan Harmon mette evidentemente molto di se stesso

nei due personaggi su cui si regge la serie, Jeff e Abed. La presa di coscienza del primo, che, spesso contro le sue stesse aspettative, si trova ad aiutare, sostenere e collaborare con il resto dello study group, ricalca probabilmente quella dello stesso Harmon ed è il filo conduttore, attraverso ogni deriva folle e surreale, dell'intera comedy. Ma Harmon è anche un geek televisivo, un appassionato conoscitore della cultura pop. Questo amore anima Abed, e con lui il cuore postmoderno e transmediale di *Community* (da notare, però, che anche Jeff, benché faccia di tutto per non darlo a vedere, è ferratissimo sulla pop culture quanto Abed). Perché se la trama di base corrisponde sostanzialmente a un percorso di accettazione e redenzione tradizionale (pur con tutti i suoi lati oscuri), è la scrittura

Jeff e Britta.

spericolata e citazionista a far la fortuna di questa comedy, raggranellando un fandom fedelissimo e agguerrito. Non esiste quasi dialogo, in *Community*, che non faccia riferimento a un film, una serie televisiva, un fenomeno online, una qualsiasi espressione della cultura popolare contemporanea. Inoltre, per mezzo del personaggio di Abed, la serie riflette su se stessa e sulle dinamiche della fiction televisiva, esprimendo una componente metatestuale sempre più elevata e intricata. Questa consapevolezza esibita del medium, unita alla capacità di ironizzare sui tropi e sui cliché della narrazione seriale, manda in visibilio lo spettatore appassionato di produzioni audiovisive – sfidando, certo, il rischio di risultare poco fruibile da un pubblico meno esperto.

Human being

La componente umana, in *Community*, è imprescindibile. Innanzitutto, c'è il casting: Harmon ha spiegato come trovare gli attori giusti abbia costituito il 95 percento della preproduzione; e oggi, dopo quattro stagioni, i volti e la fisicità degli interpreti si sono saldati con la costruzione (incredibilmente stratificata per una comedy) dei rispettivi personaggi. Anche perché, così come l'autore si serve di un'ispirazione autobiografica, nella scrittura degli episodi vengono lasciate filtrare caratteristiche appartenenti agli attori. Yvette Nicole Brown è davvero una cristiana devota, Donald Glover è stato davvero, per un certo periodo, un testimone di Geova. Pierce è amato e odiato esattamente quanto Chevy Chase (quante decisioni sbagliate in carriera! Quanti

momenti imbarazzanti!). Le terribili mosse danzerecce di Britta Perry appartengono di fatto a Gillian Jacobs, e Joel McHale, interprete di Jeff, porta avanti anche nella vita reale una buffa rivalità con il presentatore Ryan Seacrest. E così via. Il cortocircuito tra reale e finzionale parte anche da qui, dalla base immediata di un'improvvisazione lasciata libera di esprimersi sul set. Per approdare, soprattutto nella terza stagione, a un'indagine profonda e talvolta scomoda delle relazioni interpersonali. L'ingrediente segreto è, con ogni evidenza, Dan Harmon stesso: allontanato dai vertici NBC dopo la conclusione della terza stagione, ha fatto sentire forte e chiara la sua assenza agli spettatori della quarta annata. Che non ha (come temevano i fan) intrapreso vie più tradizionali, cercando di inseguire gli standard delle sitcom classiche, ma anzi ha visto gli sceneggiatori superstiti (e i nuovi showrunner David Guarascio e Moses Port, già creatori di *Aliens in America* e produttori di *Happy Endings*) impegnati a riprodurre in tutto e per tutto la ricetta Harmon. Con risultati insoddisfacenti: quasi ci provassero troppo intensamente, lo sforzo è balzato evidente sotto gli occhi di tutti, svelando ogni trucco e rovinando la magia. Ora la NBC è tornata sui propri passi: oltre ad aver rinnovato *Community* per una quinta (insperata) annata, ha richiamato Harmon a indossare il ruolo di showrunner, in concomitanza con l'abbandono di Chevy Chase (il difficile rapporto tra autore e attore ha incendiato il gossip televisivo per molti mesi [2]). Ci aspetta una quinta stagione orfana di Pierce Hawthorne, ma nella quale probabilmente *Community* riguadagnerà ispirazione e spirito.

Sincerly yours, the Breakfast Club

Nel cult del 1985 di John Hughes, *Breakfast Club*, cinque studenti di un liceo qualunque sono costretti a passare insieme, per punizione, l'intera giornata di sabato. Ognuno di loro è stereotipo/archetipo di una *clique* tipicamente high school: la reginetta, il bullo, l'atleta, il secchione, la svitata. Alla fine del film, dopo litigi, confronti ed esplosioni di sincerità, i ragazzi si riapproprieranno di quelle stesse maschere che inizialmente li soffocavano, indossandole con l'orgoglio di un'adolescenza che si proclama fermamente diversa dall'età adulta. *Breakfast Club* è una delle tante ispirazioni di *Community* – a John Hughes è dedicato l'episodio pilota, la pellicola viene citata più volte nel corso della serie ed è stato diffuso anche un poster che ricalca il manifesto originale del film – e, soprattutto nella prima stagione, gli ingranaggi narrativi di base sono quelli del teen movie. Lo spunto comico deriva, ovviamente, dall'allargamento dello

spettro generazionale (che va dai 18 anni di Annie ai 60 e passa di Pierce), obbligando caratteri di età differenti a comportamenti e condizioni adolescenziali. *Community* è una commedia di personaggi, prima che di situazioni e, soprattutto nella prima annata, ripesca una quantità di cliché narrativi appartenenti ai generi d'ambientazione scolastica e si diverte a osservare le reazioni dei protagonisti, soprattutto di quelli cresciuti. Con l'aggiunta, non va dimenticato, dell'elemento comico garantito dal setting università pubblica: lavorando sulla convinzione diffusa (e chissà quanto veritiera) che gli istituti statali americani siano dei luoghi raffazzonati e terribili, *Community* si permette di deviare sempre più spesso nell'assurdo e nel surreale (più raramente nel demenziale). Come rimarcato dallo stesso Dan Harmon [3], la scelta delle materia che unisce lo study group, stagione dopo stagione, non è casuale: studiando "spagnolo" il primo anno, i personaggi devono imparare le basi della comunicazione; con "antropologia" il secondo anno si passa all'analisi delle regole che guidano una comunità e il gruppo diventa una "tribù"; la "biologia" del terzo anno (una stagione indubbiamente più cupa), porta a concentrarsi, in modo più profondo, sulla vita, la morte, i sentimenti, i rapporti umani. Se nella prima annata il modello narrativo chiamato in causa era quello della commedia studentesca (dal teen drama liceale alla goliardia universitaria, si veda anche il servizio fotografico per *Entertainment Weekly* in stile *Animal House*), a partire dalla seconda sembra prendere il sopravvento un susseguirsi di "episodi evento". Merito, con ogni probabilità, dell'enorme successo di 1x23 "Modern Warfare",

Il cast della serie versione Animal House.

episodio spettacolare che inaugura la tradizione delle parodie dichiarate (iniziata già in 1x21 "Contemporary American Poultry", con l'omaggio a *Quei bravi ragazzi* e ai mafia movie). "Modern Warfare" costituisce una svolta: la gara di paintball diventa il pretesto per cucire insieme una mole smodata di citazioni action e fantascienza apocalittica (da *Die Hard* a *Terminator* passando per John Woo), dimostrando una maestria straordinaria nella gestione di questo imponente materiale culturale. Nella seconda stagione le parodie scoperte si moltiplicano – da 2x04 *Basic Rocket Science* (sulla space opera) a 2x06 "Epidemiology" (che è sia speciale di Halloween sia omaggio ai film di zombie), da 2x09 "Conspiracy Theories and Interior Design" (presa in giro del

cinema cospirazionista) a 2x16 “Intermediate Documentary Filmmaking” (girato in stile mockumentary con chiari riferimenti a sitcom come *The Office* e *Modern Family*), etc. – raggiungendo complessità e raffinatezze invidiabili (è il caso di 2x19 “Critical Film Studies”, per settimane pubblicizzato come rifacimento di *Pulp Fiction*, ma in realtà omaggio a *My Dinner with Andre* di Louis Malle). Le parodie si alternano ad attesissimi episodi che, pur non rifacendosi specificamente a un genere, sperimentano liberamente nella forma e nel contenuto. Impossibile non citare 2x11 “Abed’s Incontrollable Christmas”, realizzato interamente in stop motion, in cui Abed, traumatizzato dal Natale, vede tutti i suoi amici fatti di plastilina; oppure 2x14 “Advanced Dungeons & Dragons” (per certi versi complementare all’episodio natalizio), in cui lo study group organizza una seduta di gioco di ruolo, restituita su schermo solo attraverso il sonoro. L’apoteosi è il doppio finale, in cui torna il paintball per parodiare nella prima parte gli spaghetti western e nella seconda *Guerre stellari*. Nel corso della serie, avremo modo di vedere i nostri sette protagonisti in versione cartoon, in forma di videogioco 8bit, di anime giapponese, di pupazzi alla Muppet, etc.

Troy and Abed in the morning!

Il punto di forza di *Community* è, fin dall’inizio, la fortissima continuity. Ogni personaggio viene definito sempre più dettagliatamente dalla ripetizione di determinate caratteristiche (spesso vere e proprie catchphrase: il «gasp» di Annie, il «That’s nice!» di Shirley), e nulla di quanto avviene in passato, per quanto assurdo, viene dimenticato: si pensi per esempio a quando, in 2x03 “The Psychology of Letting Go”, Abed aiuta una ragazza a partorire sullo sfondo delle avventure degli altri (solo gli spettatori più attenti avranno notato la cosa); il fatto viene ripreso in 2x22 “Applied Anthropolgy and Culinary Art”, quando Shirley entra inaspettatamente in travaglio durante una lezione. Ogni episodio è infarcito di momenti come questo, rendendo la serie densissima di referenze interne: con il finale della seconda stagione, grazie al secondo episodio sul paintball, incomincia dichiaratamente e intensamente a citare se stessa e il giro è completo. Fin dall’inizio, quando l’aspetto parodico e metareferenziale era ancora più sottile e meno esibito, l’affetto per *Community* si è costruito sulla lunga distanza: quando i personaggi hanno cominciato a ispessirsi, distaccandosi dallo stereotipo d’appartenenza, e

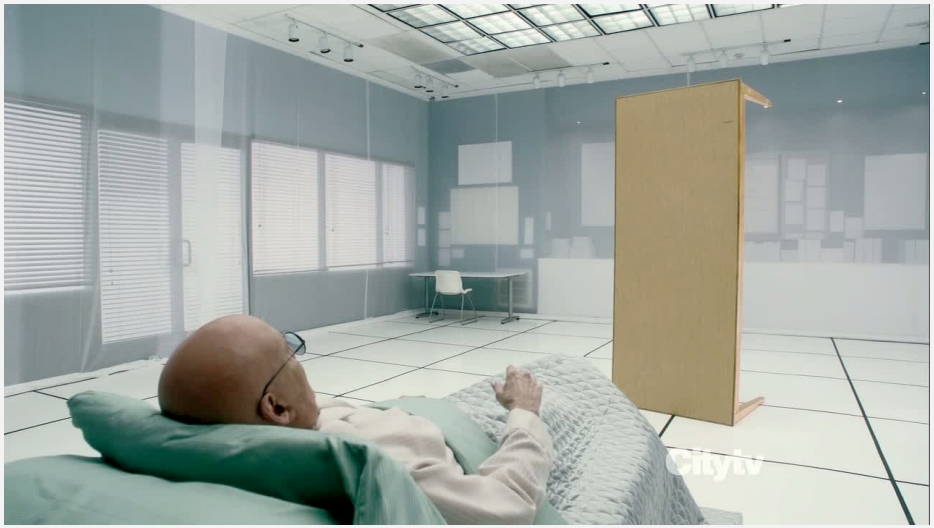
Troy e Abed (in the morning).

quando l'attenzione certosina al dettaglio di continuity è balzata agli occhi, limpidamente (si vedano, ad esempio, gli stinger in chiusura di puntata con Troy e Abed). È un raccolto che dà frutti nella terza controversa stagione, dove i protagonisti esordiscono cantando «saremo più divertenti e meno strambi degli ultimi due anni messi insieme» e poi ci propinano episodi completamente folli (3x3 "Remedial Chaos Theory", 3x5 "Horror Fiction in Seven Spooky Steps", 3x8 "Documentary Filmmaking: Redux", 3x14 "Pillows and Blankets", 3x19 "Curriculum Unavailable", 3x20 "Digital Estate Planning") e vanno ad indagare zone buie del proprio essere e del proprio relazionarsi che, in più di un caso, smorzano ogni sorriso sulle labbra dello spettatore. Esemplificato diegeticamente nella geniale creazione di una "darkest timeline" (in 3x3 "Remedial Chaos Theory" vengono prodotti sette universi alternativi, a seconda di quale membro dello study group scende a prendere la pizza), il lato oscuro di *Community* scorre parallelo alle vicissitudini di stagione, facendo capolino qua e là proprio mentre il luogo che ha originato il gruppo di amici – l'università di Greendale – viene lasciato sempre più sullo sfondo. Scelta voluta da Harmon per abituare gli spettatori a un'eventuale evoluzione della storia: se mai la serie fosse giunta a una quinta stagione (come infatti è stato), sarebbe arrivato il momento, per i nostri amatissimi personaggi, di abbandonare il college.

The darkest timeline

Le cose non sono sempre andate come preventivato: nell'idea iniziale, per esempio, l'amicizia maschile/bromance della serie sarebbe dovuta svilupparsi tra Pierce e Troy (per questo motivo sono seduti vicini attorno al tavolo dell'aula studio). Annie Edison avrebbe dovuto essere niente più che una copia del personaggio di Tracy Flick in *Election* (di Alexander Payne, 1999), Britta Perry sarebbe dovuta restare la ragazza tosta in grado di tenere a bada Jeff. Invece i personaggi sono lievitati tra le mani dei propri autori al punto da intraprendere strade (quasi) autonome. Così, nella terza stagione soprattutto, la serie inizia a disseminare dubbi e inquietudini dietro le risate. Ogni pietra angolare della narrazione viene messa in crisi: il rapporto tra Troy e Abed, per esempio; la sanità mentale di Abed; la tendenza di Britta a "rovinare" tutto (mossa dalle migliori intenzioni) e quella degli altri ad attribuirle la colpa di qualsiasi cosa; l'influenza negativa di Jeff sul resto del gruppo; e così via. Il cuore positivo della serie – l'amicizia – si tinge di nero, andando a identificare in un rapporto di interdipendenza malsano le criticità dello stare insieme dei protagonisti. Nella "darkest timeline" si annidano le versioni negative di noi, sempre pronte a rimpiazzarci non solo quando le cose

vanno male, ma anche quando stabiliamo, con qualcun altro, un rapporto di intimità talmente profondo da spingerci a fargli del male. I problemi genitoriali di Jeff, soprattutto, fanno da leit motiv fin dagli esordi, definendo perfettamente la relazione Jeff/Pierce: Pierce vuole disperatamente diventare amico di Jeff (per giovarsi della sua *coolness*), Jeff respinge fermamente Pierce perché, in lui, rivede sia il padre che l'ha abbandonato, sia, soprattutto, una possibile versione di se stesso da vecchio. Il fatto che, qualche volta, Pierce (con tutto il suo carico di patetismo e negatività) si riveli migliore di Jeff, rimescola le carte in tavola. Per questo motivo, la risoluzione del conflitto tra Jeff e il padre, svolta dai nuovi autori in 4x5 "Cooperative Escapism in Familial Relations", lascia l'amaro in bocca, e non in positivo: si trattava di un intreccio psicologicamente stratificato che, dopo essere stato portato avanti per oltre tre stagioni, si conclude senza lasciare traccia di sé. In sostanza, quel che non funziona, nella quarta stagione, è l'assenza dell'elemento umano: impegnati disperatamente a "rifare Dan Harmon", i nuovi showrunner si sono limitati a cercare di riprodurne la tecnica, dimenticandosi la straordinaria capacità di approfondimento caratteriale e psicologico che il creatore era in grado di instillare in queste "macchiette comiche". In sostanza, i fan amano *Community* perché è folle, surreale e citazionista, certo, ma anche perché è in grado di metterli davanti a uno specchio e di indicare i loro errori.



Il preside nella citazione di 2001: Odissea nello spazio.

This is you… being meta?

Certo, *Community* non è una serie adatta a tutti. Trae la propria forza umoristica da un background di conoscenze e competenze che appartiene solo a una nicchia di spettatori. Non si tratta dello stereotipo del "nerd" che ha fatto la fortuna di *The Big Bang Theory* (o di altre serie per geek, come *Chuck* o *The I.T. Crowd*). Sheldon & company riassumono in sé le caratteristiche proprie dei nerd anni Ottanta e anni Novanta: dottorandi in materie scientifiche, geni del computer, fissati con i giochi di ruolo, i videogame, la fantascienza, i fumetti, i supereroi, il fantasy, e via discorrendo. Ma per quanto la civiltà occidentale abbia assistito, negli ultimi anni, alla sua personale "rivincita dei nerd" (soprattutto in campo culturale), Sheldon e colleghi restano figure bozzettistiche, disadattati strambi di cui si ride e ai quali, sostanzialmente, non si crede.

Anche i protagonisti di *Community* sono, a tutti gli effetti, dei disadattati, ma la serie si rivolge a una nicchia di "geek" molto più specifica (e realistica) di quella rappresentata da *The Big Bang Theory*: i figli degli anni Ottanta, cresciuti a pane, cinema e telefilm, che hanno respirato e masticato cultura popolare fin dall'infanzia. *Community* conferma ed esaspera, da un lato, una tendenza intrapresa dalla serialità fin dagli anni Novanta (con *Buffy* e, in seguito, *Veronica Mars*): quella di imbastire i dialoghi su riferimenti extratestuali, permettendo ai personaggi e all'universo finzionale di interagire con lo spettatore, condividendone il contesto culturale. Dall'altro, però, *Community* arriva a riflettere direttamente sulle regole e i linguaggi televisivi, costruendo la comicità di interi episodi sullo svelamento delle strutture seriali. Non è un caso che due degli episodi più amati siano 2x8 "Cooperative Calligraphy" e 2x21 "Paradigms of Human Memory" (per certi versi, sono anche correlati tra loro). Nel primo, Annie si accorge che la sua preziosa penna rosa è stata rubata da qualcuno per l'ennesima volta; infuriata, obbliga tutti gli altri membri dello study group a restare nella stanza, fino a quando non si sarà scoperto il colpevole. «È un bottle episode» commenta pronto Abed, ovvero una di quelle puntate che si svolgono in un solo ambiente e unicamente con il cast di attori regular, per risparmiare sui costi degli esterni, delle guest star, delle comparse. Ad Abed non piacciono i bottle episode (in effetti, danno spesso la sensazione di voler allungare il brodo senza spendere troppo, anche se, essendo quasi sempre incentrati esclusivamente sulle prove recitative degli interpreti, possono regalare sorprese), ma forse dimentica che anche il suo film preferito, quel *Breakfast Club* a cui si ispira *Community*, è, in fondo, molto simile a un bottle episode. Non è la prima volta che Abed si riferisce alle vicende di *Community* incasellandole nelle regole narrative della fiction televisiva, ma in questo caso si tratta di un bottle episode che viene riconosciuto, dall'inizio alla fine, come tale, da pressoché tutti i personaggi. Non solo: si tratta anche di uno degli episodi più divertenti, e l'ironia è costruita in larga parte su questa autoconsapevolezza. *Paradigms of Human Memory* arriva verso la fine della stagione e prende di mira un altro trucco usato dai produttori di telefilm per confezionare episodi al risparmio: il clip show, ovvero quella puntata in cui i personaggi, per un motivo o per l'altro, ricordano eventi passati, fornendo il pretesto per un super montaggio di scene già

utilizzate. Tutto comincia quando i sette scoprono il nascondiglio della scimmietta Annie's Boobs e, oltre a tutte le penne rosa di Annie, ci trovano un sacco di oggetti collegati ad eventi dell'ultimo anno scolastico. Ed ecco che arriva l'idea geniale di Harmon & soci: nel momento in cui lo study group inizia a sgranare i ricordi degli ultimi mesi, quel che noi vediamo sono avvenimenti mai mostrati prima nel corso della serie. Scopriamo così che, tra una puntata e l'altra di *Community,* i nostri eroi hanno visitato una città fantasma, si sono introdotti in un castello, sono stati rinchiusi in un manicomio per un'indigestione di mercurio, sono stati rapiti da dei narcotrafficanti, e chissà cos'altro ancora. Tutte avventure di cui, fino ad ora, non sapevamo nulla e che, improvvisamente, moriamo dalla voglia di vedere. "Paradigms of Human Memory" arriva a un tale livello di meta consapevolezza, inoltre, da ironizzare sulle dinamiche ormai collaudate della serie stessa: sulle tensioni sessuali irrisolte (soprattutto, in questa fase, l'opposizione Jeff/Britta e Jeff/Annie) e sul discorso deus ex machina di Jeff che, spesso, risolve i problemi a fine puntata. La carrellata sulle varie location avventurose, tutte con Jeff impegnato nella sua arringa finale, destruttura totalmente il senso delle parole dell'ex avvocato, spogliando completamente l'artificio retorico. Forse è proprio da qui, anticipando la terza stagione, che gli equilibri del gruppo iniziano a rivoluzionarsi, con il (super)potere di Jeff ormai smascherato e un collante finora indispensabile che viene meno.

Dreamatorium

Parlando di *Community*, limitarsi alla descrizione dei sette personaggi principali sarebbe fare un torto alla serie. Jeff, Britta, Abed, Troy, Annie, Shirley e Pierce sono, è vero, i sette coprotagonisti assoluti, ma *Community* ha saputo, nel corso delle stagioni, costruirsi una vera e propria mitologia affollando il proprio universo finzionale di personaggi indimenticabili e dettagli ricorrenti. Il Greendale Community College è, in fondo, il dreamatorium [4] di Dan Harmon: un luogo dove tutto può accadere, un vortice di surrealtà e di immaginazione. Abbiamo visto i corridoi dell'università devastati dalla follia postapocalittica e popolati dagli zombie, addobbati da bivacco western e da sala per confronti elettorali, esacerbati da una guerra senza quartiere tra fortini di cuscini e lenzuola, pronti ad accogliere qualsiasi folle iniziativa proposta dal Dean Pelton. Per non parlare della

scoperta, durante la terza annata, dell'esistenza dell'ala dedicata agli studi sulla riparazione dei condizionatori, una sorta di setta segreta in grado di contenere Hitler neri, astronauti e profezie messianiche («the truest repairman that will repair men»). E così, *Community* non sarebbe la stessa senza il folle Señor Chang (anche se, bisogna dirlo, il suo personaggio era fenomenale nella prima stagione, nelle vesti del prof di spagnolo psicopatico; da allora, sembra sempre alla ricerca di una nuova ragion d'essere, risultando comunque esilarante tra una prova e l'altra), senza il professore di psicologia inglese e ubriacone Ian Duncan, durante le prime due annate; senza il vecchio Leonard («shut up Leonard!») o il festaiolo Magnitude («Pop pop!»). E, naturalmente, senza il Dean Pelton, interpretato da Jim Rush (promosso a regular a partire dalla seconda stagione): molto più spesso complice e ispiratore di iniziative goliardiche invece che oppositore e tutore dell'ordine, è sicuramente uno dei personaggi più imprevedibili e sopra le righe, ma la sua predilezione per i travestimenti (sempre ricollegabili all'argomento di conversazione, grazie a quella competenza culturale di cui si è parlato in precedenza) è ormai un tratto caratterizzante e immancabile di *Community*. Un episodio dopo l'altro, tutti questi personaggi hanno riempito di dettagli lo sfondo della serie, contribuendo alla costruzione di un mondo alternativo densissimo, di un dreamatorium in cui ognuno di noi non vede l'ora di entrare.

#sixseasonsandamovie

La mascotte del Greendale Community College si chiama “human being” (“essere umano”) ed è un’inquietantissima figura umanoide senza alcun tratto caratterizzante che possa ricondurla ad una razza o a un genere. Parto del folle terrore del Dean per ogni possibile accusa di politicamente scorretto, ha finito per prestare il proprio nome anche agli accaniti fan di *Community*. Gli ascolti non sono mai stati generosi con la serie: troppo complessa, metatestuale e autoreferenziale per un pubblico medio, ha dovuto spesso scontrarsi con avversari temibili (tra cui la già citata *The Big Bang Theory*, vero colosso dei ratings negli ultimi anni). Di contro, però, *Community* ha raccolto il plauso pressoché unanime della critica specializzata e ha raggranellato un fandom che, se non è esteso come quelli di *Game of Thrones* o di *The Walking Dead*, è di certo più agguerrito. In primis, lo status di serie “incompresa”, costantemente a rischio cancellazione, porta sicuramente gli spettatori fedeli a diventare più combattivi. Inoltre, con la sua strabordante dose di citazionismo, *Community* scatena in chi guarda l’effetto “caccia al tesoro”, il tentativo di individuare ogni riferimento nascosto nel testo: un lavoro che – *Lost* docet – viene meglio se fatto in gruppo. *Community*, inoltre, alimenta (inizialmente forse in modo inconsapevole, ma via via sempre più di proposito) un meccanismo fondamentale per la fruizione partecipata: lo “shipping”, ovvero il desiderio di vedere una certa coppia realizzarsi sullo schermo, talmente intenso da scatenare un tifo da stadio. Significativo è il fatto che esistano “shipper” di quasi ogni accoppiamento possibile: Jeff/Britta e Jeff/Annie, ovviamente, ma anche Troy/Abed, Annie/Britta, Abed/Annie, Troy/Britta, Shirley/Pierce e persino Pierce/Jeff. Nel già citato “Paradigms of Human

Memory” questa tendenza a vedere interessi sentimentali in ogni dove è parodiata in modo geniale, mostrando un montaggio di sguardi intensi tra Abed e Pierce sulla stessa canzone di Sara Barailles usata frequentemente dai fan come colonna sonora dei loro video su YouTube.

Ma c’è un altro motivo per cui i fan che amano *Community* lo fanno in modo così intenso, ed è perché vi si riconoscono. *Community* parla il loro linguaggio – una lingua che spesso nessuno comprende nella vita reale – ed è espressione di qualcuno (Dan Harmon) che ha difficoltà a relazionarsi agli altri secondo canali tradizionali. Come ha spiegato lo stesso Harmon durante un IAmA sul social network Reddit:

I am, to quote Yvette Nicole Brown, a "broken" person, and to quote Hilary Winston in her first interview to work on season 1, this is a show about broken people. All of them are quite alone, some involuntarily, some by their own hand, some without realizing it, but none of them come to the study room table with the emotional advantages held by that mythical creature known as "a normal person." There are no normal people, there are just different kinds of weird, all of it is human and all humanity is better than everything inhuman. [5]

The Human Being, la mascotte del College.

Sotto la mole di citazioni e di risate surreali, *Community* regala allo spettatore il conforto della comprensione: senza buonismi, perché Dan Harmon cede più di una volta al proprio lato oscuro e rifiuta di cullare i suoi personaggi nella comodità del rifugio/aula studio. Ma stabilendo categoricamente che “la normalità non esiste”, accoglie calorosamente attorno al suo tavolo quadrato tutte quelle persone che, ogni giorno, faticano a integrarsi nelle regole sociali della vita quotidiana. Rassicura affermando che, da qualche parte, quando meno te lo aspetti, potrai incontrare qualcuno in grado di capirti. Non è un caso che *Community* sia fiorito nell’era di Internet, che dal gergo del Web prenda il suo titolo e che in Rete prosperi il suo fandom: mai come oggi le connessioni online ci offrono la possibilità di scoprire che nel mondo nessuno è normale e che qualcuno che imprevedibilmente ci assomiglia sta proprio a portata di click.

Note

[1] Hyden, Steven, "How Dan Harmon went from doing ComedySportz in Milwaukee to creating NBC's *Community*", *The A.V. Club*, 25 ottobre 2009.

[2] “Quella volta in cui rinnovarono *Community* ma cacciarono Dan Harmon” su Serialmente.com.

[3] Nededog Jethro, “*Community*’s Ep Dan Harmon on How *The Wire*’s Micheal Kenneth Williams and Biology Define Season 3”, «The Hollywood Reporter», 25 luglio 2011.
[4] Il “dreamatorium” è una stanza nell’appartamento preso in affitto da Troy ed Abed durante la terza stagione: completamente vuota, i due vi si rifugiano per immaginare e vivere avventure fantastiche e surreali dettagliatissime.
[5] “Io sono, per citare Yvette Nicole Brown, una persona “spezzata”, e, per citare Hilary Winston nella sua prima intervista sul lavoro della stagione 1, questo è uno show che parla di persone spezzate. Ognuno di loro è abbastanza solo, qualcuno involontariamente, qualcuno per propria colpa, qualcuno nemmeno se ne accorge, ma nessuno di loro si siede al tavolo dell’aula studio con il vantaggio emotivo detenuto da quella creatura mitica che va sotto il nome di “una persona normale”. Non esistono persone normali, esistono solo differenti livelli di stranezza: tutto ciò è umano, e tutto ciò che è umano è infinitamente meglio di ciò che è inumano.”

di Alice Casarini

DOWNTON ABBEY

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***Downton Abbey***

Anno 2010 (UK)

Stagioni 3 (25 episodi) in produzione

Network ITV (UK), PBS (USA)

Creatore Julian Fellowes

Cast principale

Hugh Bonneville è Robert Crawley
Elizabeth McGovern è Cora Crawley
Michelle Dockery è Mary Crawley
Jessica Brown-Findlay è Sybil Crawley
Laura Carmichael è Edith Crawley
Maggie Smith è Violet Crawley
Dan Stevens è Matthew Crawley
Penelope Wilton è Isobel Crawley
Brendan Coyle è John Bates
Jim Carter è Charles Carson
Phyllis Logan è Elsie Hughes
Siobhan Finneran è Sarah O'Brien
Rob James-Collier è Thomas Barrow
Joanne Froggatt è Anna Smith

La trama

Downton Abbey racconta gli alti e bassi, letterali e metaforici, della vita nell'eponima tenuta, situata nelle campagne dello Yorkshire. La dicotomia spaziale delimita le cornici dei due percorsi narrativi (pur ricchissimi di intersezioni): il piano principale è teatro delle vicende della nobile famiglia Crawley, che fa capo a Robert, conte di Grantham; il piano inferiore è invece riservato alla nutrita schiera di domestici, capitanata dal maggiordomo Charles Carson e dalla governante Elsie Hughes. La serie intreccia le fittizie vicende "upstairs e downstairs" con gli eventi reali del primo Novecento: il pilot si apre infatti con la notizia dell'affondamento del Titanic (1912) e della scomparsa del cugino che avrebbe dovuto ereditare la tenuta e il patrimonio familiare sposando Mary, figlia maggiore di Robert. Al suo posto si rintraccia quindi il lontano cugino Matthew, avvocato cittadino, all'arrivo del quale Downton si trova a doversi

rapportare con la borghesia, con sommo raccapriccio della Contessa Madre, Lady Violet. Matthew si trasferisce nella vicina Crawley House insieme alla madre Isobel, il cui ostinato pragmatismo middle-class si scontra ben presto con le usanze di Downton.
La prima stagione ruota principalmente intorno alle vicissitudini amorose di Mary, al suo oscillante legame con Matthew e alla sventurata one-night stand clandestina con l'avvenente ambasciatore turco Kemal Pamuk, che viene stroncato da un infarto proprio fra le lenzuola della ragazza. La madre, Lady Cora, e la fida cameriera Anna aiutano Mary a nascondere il corpo, ma il machiavellico cameriere Thomas e l'acida complice O'Brien sfruttano l'occasione per fomentare i tesissimi rapporti tra Mary e la sorella Edith. Mentre la guerra fra le due ragazze fa esplodere lo scandalo (e perpetua il nubilato di entrambe), Sybil (la minore delle sorelle Crawley) condivide i primi afflati politici con lo chauffeur irlandese Tom Branson; intanto Anna si lega sempre più a John Bates, valletto claudicante dal passato turbolento. Cora scopre invece di essere incinta, ma poi perde il bambino (erede maschio che avrebbe ribaltato la situazione). Downton si ritrova quindi al punto di partenza, ma lo scoppio della guerra segnerà una cesura irreparabile con il passato.

La seconda stagione comincia infatti con la battaglia della Somme, che apre il microcosmo di Downton agli spietati scenari del conflitto mondiale. Thomas, pur arruolatosi volontariamente, non regge la pressione e si fa sparare a una mano per ottenere il congedo. Matthew invece riporta una ferita alla spina dorsale che sembra condannarlo alla paralisi e alla sterilità; la nuova fidanzata, Lavinia Swire, è decisa a restargli accanto, ma è evidente che la fiamma tra Matthew e Mary non si è ancora spenta. Nel frattempo Downton è stata trasformata in un convalescenziario, grazie alle competenze di Isobel (non senza

scontri di potere con Cora e Violet) e al contributo di Sybil, formatasi come infermiera. Al piano inferiore, intanto, Bates viene ricattato dalla moglie Vera, che vuole impedirgli di sposare Anna; quando pare che si sia trovata una soluzione, il suicidio di Vera, ritenuto omicidio, spedisce il devoto valletto dietro le sbarre, con la sola consolazione di essere riuscito a convolare a nozze subito prima. I progetti di matrimonio per altro abbondano: Sybil decide di sposare Branson e andare a vivere in Irlanda, pur osteggiata dalla famiglia, mentre un'epidemia di influenza si porta via Lavinia e riapre le strada al legame tra Mary e il risanato Matthew.

La terza stagione riparte quindi dal 1920, con il sontuoso matrimonio della "golden couple", che richiama a Downton Branson e Sybil, in dolce attesa, e l'americanissima nonna Martha Levinson. Lord Grantham scopre però di aver perso quasi tutto il patrimonio di Cora in un cattivo investimento; dopo lunghe reticenze, Matthew salverà la situazione, accettando l'eredità lasciatagli dal padre di Lavinia e diventando amministratore congiunto di Downton (con conseguenti conflitti gestionali). Nel frattempo l'eterna zitella Edith, abbandonata al proverbiale altare, opta per una carriera giornalistica, mentre Bates viene finalmente scarcerato. L'assunzione di Alfred, nipote della O'Brien, e del disinvolto Jimmy Kent porta invece lo scompiglio al piano inferiore, tra scaramucce amorose e la guerra aperta tra la O'Brien e il rancoroso Thomas. Ma a segnare la stagione sono i lutti, dispensati con mano un po' troppo fatalista, quasi a controbilanciare le nascite: Sybil muore il giorno dopo aver partorito una bambina che riceverà il suo nome, mentre lo scioccante Christmas special si chiude con la dipartita improvvisa di Matthew in un incidente stradale, di ritorno dall'ospedale dove Mary ha appena dato alla luce l'erede Crawley.

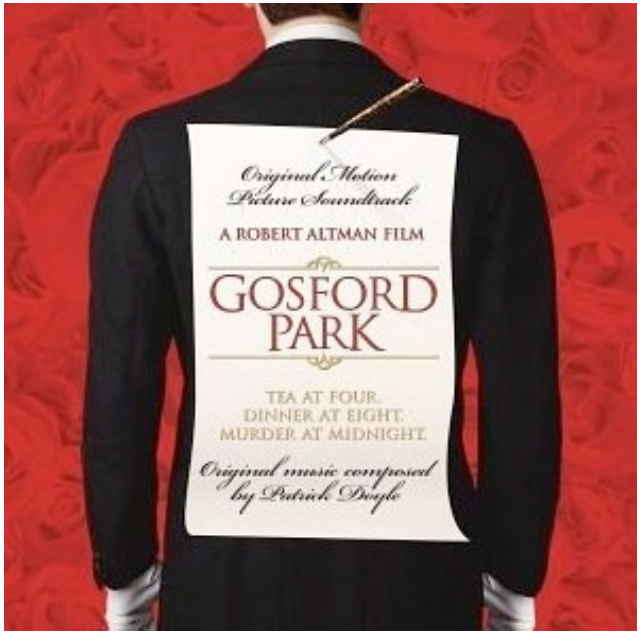
Lady Violet, uno dei personaggi più amati della serie.

“Why does every day involve a fight with an American?” Con questa battuta, riferita al fonografo (inventato da Thomas Edison), Lady Violet esprime il proprio conservatorismo con il caustico sarcasmo che le ha guadagnato la predilezione da parte dei fan, anche grazie alla perfetta interpretazione di Maggie Smith. Se la contrapposizione tra il Vecchio e il Nuovo Mondo (in senso tanto geografico quanto cronologico) costituisce uno dei temi cardine dell’universo narrativo di *Downton Abbey*, è fondamentale anche ricordarne la rilevanza sul piano più ampio dell’offerta seriale contemporanea. In un panorama in cui per lungo tempo le produzioni americane sono state considerate serie per antonomasia, *Downton Abbey* rappresenta uno dei più evidenti segnali di “riscossa” da parte della ex madrepatria. Nel primo cinquantennio del piccolo schermo la Gran Bretagna aveva costruito un sistema televisivo in buona parte racchiuso all’interno dei propri confini, puntando sulla lunga serialità con soap opera come *Coronation Street* e *EastEnders* e sui period drama come la miniserie della BBC *Orgoglio e Pregiudizio* e come *Su e giù per le scale* (*Upstairs, Downstairs*), serie di ambientazione vittoriana di cui per altro *Downton Abbey* è diretto successore. Naturalmente occorre ricordare la monumentale eccezione all’hortus conclusus televisivo britannico, ovvero il colosso fantascientifico *Dr. Who*, in onda dal 1963 al 1989 e di nuovo a partire dal 2005 e tuttora osannato dalla critica e da una foltissima schiera di appassionati di tutto il mondo. Ma è con l’ultimo decennio che il Regno Unito ha saputo maggiormente contrastare l’egemonia a stelle e strisce sulla cult television, con produzioni di ottima fattura come *Shameless* e *Skins* e la recente new wave che comprende, oltre a *Downton Abbey*, le miniserie *Sherlock*, *Black Mirror* e *A Young Doctor’s Notebook*.

Con “cult television” si fa riferimento a una tipologia di prodotto televisivo “capace di creare solidi legami tra il prodotto seriale e le sue audiences” [1], le quali si immergono nel mondo fictional, lo esplorano, lo fanno proprio e lo ri-mediano attraverso fan fiction, fan art, fan video e altre pratiche di textual poaching. A *Downton Abbey* va quindi il merito di aver saputo rendere cult anche un genere come il period drama, da sempre quotato in terra britannica, ma spesso misconosciuto dal pubblico globale. La

serie dimostra subito di saper raccogliere l'eredità di *Upstairs, Downstairs*, adattandola perfettamente alle nuove forme di fruizione televisiva e creando un prodotto che rispetta l'ambientazione edoardiana, ma riesce comunque a dialogare con il pubblico contemporaneo, anche attraverso i nuovi media (che sicuramente avrebbero disgustato Lady Violet). Il merito del successo della serie va innanzitutto alla curatissima realizzazione, forte di un budget consistente (più di un milione di sterline per ciascun episodio), della splendida location di Highclere Castle (nell'Hampshire) e della vision dell'abile creatore Julian Fellowes, autore di tutti gli episodi e già vincitore del premio Oscar per la sceneggiatura di *Gosford Park*, a cui *Downton Abbey* si richiama in innumerevoli occasioni (anche attraverso il casting della stessa Maggie Smith). Marcatamente altmaniana è anche la dimensione corale, che conta almeno una ventina di regulars equamente divisi fra i due piani del palazzo, oltre a tutte le comparse più o meno ricorrenti.

Nonostante l'abbondanza di personaggi e di storylines, la narrazione risulta bilanciata, efficace ed estremamente



coinvolgente per tutto l'arco delle prime due stagioni, premiate per altro da ascolti elevati in patria (intorno alla decina di milioni di spettatori a episodio) e dal plauso della critica. I 92 punti ottenuti su Metacritic testimoniano infatti l'apprezzamento pressoché universale da parte dei recensori mainstream e nel 2011 hanno permesso alla serie di entrare nel Guinness dei Primati come show più acclamato dalla critica (record superato l'anno seguente dai 96 punti di *Breaking Bad*). La regia (alla quale si alternano principalmente Brian Percival, Andy Goddard e Brian Kelly) incornicia ed enfatizza i due mondi di Downton, con movimenti di macchina rapidi e concitati per riprendere la frenesia dei personaggi downstairs, che si scapicollano tra pentole, vassoi, camicie e caminetti per permettere invece lo scorrere regolare e senza intoppi della vita al piano di sopra. Appena si salgono le scale, la macchina da presa rallenta visibilmente, permettendo allo spettatore di soffermarsi sull'arredamento e sugli splendidi

abiti di scena (ricreati magistralmente dalla costumista Susannah Buxton) e di immergersi nel mondo codificato di cene di gala, concerti di beneficenza e garden party in tinte pastello. Naturalmente la facciata di eleganti mobili in mogano, di argenteria perennemente tirata a lucido e di fruscianti abiti in seta non è che una maschera bon ton che delizia lo sguardo e cela intrecci, intrighi e intrallazzi che si beffano del galateo e non hanno nulla da invidiare alle trame ordite al piano inferiore, pur più tangibili e dirette.

Keep calm and Carson on

Il cerimonioso grandeur della tenuta, dell'abbigliamento e dei servizi da tè è però anche fondamentale correlativo oggettivo di un mondo fortemente ancorato alla tradizione, che accoglie con sospetto o addirittura con terrore il destabilizzante, inesorabile nuovo che avanza. Proprio perché trincerata nel proprio microcosmo, con rare aperture verso altri ecosistemi aristocratici e ancor più rare interazioni con il resto del mondo, Downton costituisce una cartina al tornasole ancor più efficace per rilevare la portata degli enormi cambiamenti del primo Novecento. Il modello di ancien régime anglicizzato a cui si rifanno tanto la

famiglia Crawley, quanto i domestici più anziani, cozzerà violentemente con gli sconvolgimenti portati soprattutto dalla guerra, che rende necessariamente più labili i confini di classe, ma anche dalle innovazioni tecnologiche e sociali, e in generale dalla nuova weltanschauung che ne deriva. Pur con alcune eccezioni, Fellowes tende ad associare l'attaccamento alle old ways all'universo maschile e l'apertura al nuovo al mondo femminile; a questa sommaria scissione si aggiunge poi il fattore americano, subito percepibile nei modi e nell'accento della versione originale e considerato temibile veicolo di rivoluzione teorica e concreta (in particolare, ovviamente, da parte di Lady Violet).

Ma se la Contessa Madre dimostra di sapere non solo farsi scudo del proprio umorismo, ma anche scendere a compromessi con il nuovo quando questo risulta in linea con i suoi progetti, ai piani alti il vero paladino della tradizione e della rispettabilità è Lord Robert. Pur capace di atti di grande generosità e apparente apertura mentale, come l'assunzione dell'ex commilitone John Bates come valletto nonostante l'handicap a una gamba, via via che il nuovo si insinua nel suo illustre bozzolo, il capofamiglia

Il personaggio di Robert Crawley.

rivela un attaccamento sempre più irrazionale allo status quo e al buon nome della stirpe. L'espressione spaurita e la crescente stempiatura dell'attore che lo interpreta, l'ottimo Hugh Bonneville, restituiscono un Robert Crawley letteralmente soverchiato dal mutamento dei costumi, al punto da risultare in ultima analisi incapace di amministrare la sua proprietà e di comprendere che un titolo non è più sinonimo di potere assoluto senza una gestione sistematica. Purtroppo, però, la costruzione del suo personaggio subisce un notevole calo a partire dalla fine della seconda stagione, a iniziare da un improbabile *affair* con la cameriera Jane, per giunta mentre Cora rischia di morire a causa dell'epidemia di influenza che stroncherà invece Lavinia. Nella terza stagione Robert dà il peggio di sé, restando ancorato alle proprie posizioni con tale pervicacia da causare nient'altro che conflitti, favorendo indirettamente la morte di Sybil dopo il parto, logorando il proprio matrimonio (nonostante Cora non scopra mai il tradimento) ed esibendosi in siparietti da rampollo viziato che fanno rimpiangere la sceneggiatura delle stagioni precedenti, soprattutto quando coinvolgono Branson, ex chauffeur ora vedovo di Sybil, testa calda irlandese e indipendentista dipinto in toni decisamente troppo caricaturali.

Molto più riuscite risultano invece le idiosincrasie anacronistiche del maggiordomo Charles Carson, in buona parte anche per merito della perfetta interpretazione di Jim Carter, che sfrutta l'innato aplomb e la dizione impeccabile maturata nella lunga carriera teatrale per dar vita a un uomo per cui la forma è quintessenza della sostanza. Fellowes ha costruito il personaggio di Carson ispirandosi allo scomparso maggiordomo Arthur Inch, consulente principale sul set di *Gosford Park*, e riuscendo a conferirgli una coerenza caratteriale che si mantiene intatta, ma senza sfociare in picchi negativi come quelli del padrone di casa. Per Carson la dedizione totale al passato e alle convenzioni formali è una vera e propria *raison d'être*, non un capriccio retrogrado,

ma l’unica certezza a cui appigliarsi mentre il suo mondo si disgrega, con la guerra che impedisce di mantenere i gloriosi standard di galateo di Downton, Lady Sybil che sposa l’autista rivoluzionario, Lady Isobel che assume l’ex prostituta Ethel come governante e Matthew Crawley “addirittura” costretto a presentarsi a cena senza il frac per una (apparente) negligenza del nuovo valletto. La profonda umanità del personaggio di Carson emerge però nell’affetto discreto ma sincero che il maggiordomo dimostra di provare per Mary e per Mrs. Hughes, alla quale rivolge infine un inatteso commento di rassegnata accettazione degli stessi cambiamenti tanto osteggiati: «Life's altered you, as it's altered me. And what would be the point of living if we didn't let life change us?» (episodio 3x9).
Fra le figure maschili ci sono tuttavia anche personaggi che dimostrano sin da subito di sapere (o quantomeno volere) abbracciare i grandi mutamenti. Certamente lo si può dire di John Bates (Brendan Coyle), che affronta qualsiasi prova (dall’ostracismo degli altri domestici all’incarcerazione su accuse infondate) con uno stoicismo persino irritante, che lo spettatore sopporta unicamente per il desiderio di veder finalmente felice Anna, sua sposa (e qui emerge la bravura di Fellowes nel tratteggiare un amore che coinvolge, ma senza scivolare nel melodramma). Ma il vero simbolo maschile dell’apertura al cambiamento è Thomas, che mostra subito una precisa volontà di migliorare la propria posizione, partendo dalle elaborate trame ordite con la compare O’Brien per eliminare ogni possibile concorrenza e passando per il tentativo di carriera militare e un

Anna e Bates.

Thomas e O’Brien.

presunto affare del secolo sul mercato nero. Ma gli stessi cambiamenti da lui cercati gli si ritorceranno contro, prima spingendolo a farsi ferire per sfuggire al fronte, poi lasciandolo sul lastrico e infine facendogli contrastare la stessa O'Brien quando quest'ultima farà assumere il nipote a Downton. Fellowes rende difficile provare compassione per i due personaggi, che troppo spesso dipinge come villain monocromatici, ma sa regalare anche qualche momento commovente quando sceglie finalmente di utilizzare colori diversi per tratteggiare l'affetto sincero della O'Brien per Lady Cora e il complesso rapporto di Thomas con la propria omosessualità, che rende ancora più pregnante il suo desiderio di mutamenti profondi.

Due vere star: Maggie Smith e Shirley MacLaine.

Brave new world?

Il rapporto tra stasi e mutamento si fa dunque sempre più complesso e polifonico, ma se nell'universo maschile si mescolano tendenze retrograde e tentativi di apertura, il vasto contingente femminile di Downton si mostra invece relativamente compatto nell'accettazione dei grandi cambiamenti sociali (a eccezione di Lady Violet, s'intende). Non occorre attendere la terza stagione e l'arrivo di nonna Levinson (interpretata da una schietta ed emancipatissima Shirley MacLaine, perfetto contraltare di Maggie Smith) per respirare aria di rivoluzione. Sin dal principio Lady Cora (la risoluta Elizabeth McGovern di *C'era una volta in America*) mostra un'elasticità tutta statunitense nei confronti dei nuovi costumi, ma è soprattutto la nuova generazione a mostrare i segni più visibili del mutato *Zeitgeist*. Ciascuna a suo modo, le tre giovani Crawley allentano o addirittura spezzano il legame con la tradizione. Sybil (Jessica Brown-Findlay) si rivela subito vicina alle cause civiche, sociali e umanitarie, tanto da divenire infermiera per potersi rendere utile durante la guerra. La sventurata Edith (Laura Carmichael), visti infrangersi i sogni di un matrimonio a cui dedicarsi anima e corpo, si ritrova invece dapprima inaudita guidatrice d'auto e poi convinta opinionista con una rubrica sull'emancipazione femminile. Persino Mary (Michelle Dockery), che pure rimarca spesso la sua fedeltà a Downton e a tutto ciò

che la tenuta rappresenta, finisce invece col rompere ben più di un tabù della tradizione e con lo scendere a compromessi con la gestione “moderna” voluta da Matthew.
È proprio nel contesto di questo percorso di crescita e affrancamento che le discutibili scelte narrative della terza stagione stridono maggiormente: la reiterata associazione tra gravidanza e lutto trascende l’oggettivo tasso di mortalità dell’epoca (per altro già ampiamente rimarcato dalle conseguenze della guerra), scivolando invece in un una sorta di bilanciamento tra vita e morte che lascia quantomeno perplessi. Se era ancora relativamente accettabile che Fellowes si improvvisasse fatale deus ex machina nel caso di Sybil, dal momento che i rischi per le partorienti erano indubbiamente elevati (il che non rende meno fastidioso l’inutile battibecco fra i due medici arruolati per l’occasione e un Robert più cocciuto che mai), è invece difficile giustificare a livello diegetico la decisione di far morire Matthew dopo il primo incontro con il figlio appena nato (lo si può fare soltanto a livello logistico: banalmente, l’attore Dan Stevens ha scelto di abbandonare la serie). La terza stagione si conclude quindi in tragedia nuda, cruda e gratuita, lasciando l’amaro in bocca per le discutibili storylines e poche speranze di ripresa per il quarto ciclo (programmato per settembre 2013), che si auspica possa almeno trovare nuova linfa nell’ambientazione durante i “roaring Twenties”.
Gli scivoloni della terza stagione non devono comunque offuscare i meriti di una serie partita davvero in grande stile e rimasta pregevolissima per due cicli, tanto da riuscire a costruirsi un fandom internazionale inedito per un period drama, come si diceva in apertura. Nonostante la versione per l’estero preveda l’accorpamento un po’ arbitrario degli episodi, con abbondanza di tagli, il pubblico globale ha reagito molto positivamente

all'immersione nella vita edoardiana, che ha conquistato anche un'insospettabile Michelle Obama. Parte del successo internazionale della serie è sicuramente dovuta proprio alla sua "Britishness", la fascinazione per l'universo d'oltremanica, come nota Lucia Tralli [2]. Ma a dare sostanza alla suggestiva ambientazione contribuisce un cast di alto livello, che raggiunge il picco massimo in quello che Tralli identifica come "Dowager factor": la brillantissima performance di Maggie Smith nei panni di Lady Violet, che incarna lo spirito britannico con devozione e ironia in egual misura. In Italia le prime due stagioni hanno registrato ascolti meno entusiasmanti, intorno al milione e mezzo di spettatori, ma occorre considerare la sfortunata messa in onda nella prima serata domenicale e per giunta su Rete 4, canale che solitamente propone un'offerta seriale a lungo termine e destinata a un target di età maggiore. Ciononostante, anche nel Bel Paese il popolo della rete ha subito adottato la serie, partecipando attivamente al dialogo online che si snoda attraverso forum, fan video e memi costantemente riproposti tramite i social network.

Se a dominare la scena del vidding sono soprattutto le coppie (Mary e Matthew, ma anche Sybil e Branson e Anna e Bates), a fare da padrona del memi-verso è naturalmente Lady Violet, che in un certo senso ci costringe anche a rialzare le aspettative per la quarta stagione: non solo perché quest'ultima ci permetterà di assistere ad altre prove della bravura di Maggie Smith, ma anche perché in fondo essere disfattisti "fa molto ceto medio".

Note

[1] Guglielmo Pescatore, "Introduzione" a Barbara Maio (a cura di), *Cult TV,* Rigel Edizioni. La definizione qui fornita è ridotta al minimo per esigenze di scorrevolezza. Per un dibattito approfondito sulla definizione e l'evoluzione del concetto di cult television, si veda il volume qui citato, nonché Sara Gwenllian-

Jones, Roberta E. Pearson (a cura di), *Cult Television*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2004; e Stacey Abbott (a cura di), *Cult Tv Book*, IB Tauris, London 2010.
[2] Lucia Tralli, "'There's nothing like an English summer, is there? Except an English winter.' Downton Abbey, a British Cult TV Series and its Fandom". *Cinéma & Cie - International Film Studies Journal*. Special Issue 19 - European TV series, Carocci Editore, Roma 2013 (in corso di pubblicazione).

Bibliografia

Stacey Abbott (a cura di), *Cult Tv Book*, IB Tauris, London 2010.
Jessica Fellowes, Matthew Sturgis, Julian Fellowes, *The Chronicles of Downton Abbey*: *a New Era*, St. Martin's Press, New York 2012.
Sara Gwenllian-Jones, Roberta E. Pearson (a cura di), *Cult Television*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2004.
Barbara Maio (a cura di), *Cult TV*, Rigel Edizioni, Roma 2013 [e-book].
Andrea Morstabilini, Downton Abbey – Stagione 1, *Serialmente*, 09/09/2010 (consultato il 05/05/2013).
Lucia Tralli, "'There's nothing like an English summer, is there? Except an English winter.' *Downton Abbey*, a British Cult TV Series and its Fandom". *Cinéma & Cie - International Film Studies Journal*. Special Issue 19 - European TV series, Carocci Editore, Roma 2013.
Antonio Varriale, "Downton Abbey – 2x03 – Episode Three", 08/10/2011 (consultato il 05/05/2013).

di Biancalisa Nannini

DR. HORRIBLE'S SING-ALONG BLOG

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***Dr. Horrible's sing-along blog***

Anno 2008 (USA)

Stagioni 1 (3 episodi) Terminata

Sito Ufficiale Dr.Horrible

Creatori Joss Whedon, Jed Whedon, Zack Whedon e Maurissa Tancharoen

Cast principale

Neil Patrick Harris è Dr. Horrible/Billy

Nathan Fillion è Captain Hammer

Felicia Day è Penny

Simon Helberg è Moist

La Trama

Dr.Horrible è un aspirante supercattivo. Attraverso il suo video-blog racconta la sua scalata al successo spesso ostacolata dalla sua nemesi, Capitan Hammer, supereroe tanto belloccio quanto sciocco. Nelle sue vesti di uomo comune, il Dr.Horrible è conosciuto come Billy ed è segretamente innamorato della dolce Penny che corteggia senza molto successo. Nei suoi scontri con Capitan Hammer, Penny si invaghirà proprio di quest'ultimo. Dr.Horrible completa la sua arma più potente ma, nel suo scontro finale con il Capitan Hammer, la tragedia colpisce in maniera crudele.

Genesi di una webseries

C'era una volta una folla, una moltitudine di persone radunate in piazza. Costoro urlavano i loro slogan e portavano dei cartelli rossi e neri con su scritto "Strike on". Questi individui presi singolarmente non erano nessuno, ma messi l'uno accanto

Scene dallo sciopero.

all'altro dallo spirito di coalizione, dall'amicizia e dal rispetto reciproco formavano un essere invincibile: sto parlando degli sceneggiatori che per cento giorni, dal 5 novembre 2007 al 12 febbraio 2008, bloccarono la produzione televisiva americana in difesa dei loro diritti di lavoratori, artisti e individui, messi in discussione dall'Alliance of Motion Picture and Television Producers (AMPTP). Lo sciopero, organizzato dalla Writers Guild of America (WGA) è andato come tutti sappiamo: le due parti in causa trovarono un accordo per la stipulazione del Minimum Basic Agreement (MBA), il contratto che ogni tre anni viene negoziato per tutelare gli sceneggiatori. Ma cosa si celava dietro a questa diatriba? La risposta sta in una sola parola: il Web. Questo nuovo medium che in così poco tempo si è espanso diventando un componente perennemente presente nella vita di tutti i giorni, necessitava di essere regolamentato in modo da permettere agli sceneggiatori di poter guadagnare anche dagli streaming e dai download dei prodotti online, ma non solo: la riluttanza dei produttori a credere nel nuovo media doveva essere abbattuta, difatti inizialmente l'AMPTP rifiutò la proposta della WGA rispondendo che i ricavi sulla distribuzione sui nuovi media era limitata perché la crescita dei download digitali sarebbe aumentata troppo lentamente. Falso: il download digitale era cresciuto esponenzialmente negli anni successivi. Già nel 2006 la spesa nel digital/mobile ha visto una crescita del 39% in tutto il mondo (comprendendo prodotti come musica, giornali, libri...). Inoltre nel 2011, dopo gli anni della crisi finanziaria iniziata nel 2008/2009, i ricavi pubblicitari per aziende dei media globali sono notevolmente migliorati.

Global advertising media revenues were projected to be $427.0 billion in 2011, growing further to $449.0 billion in 2012, according to Magna Global, a unit of advertising agency leader Interpublic Group. Much of this growth is occurring in online media, and the fastest growing markets are in developing nations such as China, India and Brazil. Analysts at Veronis Suhler Stevenson estimate that total U.S. communications and media spending hit $1.120 trillion in 2011 (up from $1.092 trillion in 2010). They forecast this number to grow to $1.40 trillion in 2015. Broadly measured, the entertainment and media industry spans multiple sectors, from America's 10,211 FM radio stations, to the 1.28 billion movie tickets sold during 2011 in U.S. Theaters [1].

Tornando allo sciopero, dal web nacque un movimento d'opinione a sostegno degli sceneggiatori denominato

Fan4Writers, i cui componenti si organizzarono fra loro per aiutare moralmente e materialmente i manifestanti, portando loro pasti caldi e pacche sulle spalle.
La forza propulsiva del web guidò lo sciopero dall'inizio alla fine, sensibilizzando l'audience e favorendo lo sviluppo di nuove e più interattive forme di intrattenimento quali le web series come *The Guild*, il primo vero e proprio fenomeno della rete, creato da Felicia Day nel 2007 e attualmente in onda sui canali Microsoft MSN Video, Xbox Live Marketplace, Zune Marketplace oltre che sul canale ufficiale di Youtube.

Fra i manifestanti però ce n'era uno più agguerrito degli altri: che si era messo testa di creare un prodotto per la rete, sfruttando intelligentemente il rilievo mediatico dello sciopero. Questo signore era Joss Whedon ed il prodotto in questione era la sua mini web serie *Dr. Horrible's sing-along blog*.
Come ogni storia che si rispetti, il nostro eroe ha dovuto fronteggiare delle avversità: la prima fu trovare un produttore disposto a credere nel suo progetto. Purtroppo le case produttrici a cui si rivolse non dimostrarono alcun tipo d'interesse. Cosa fare allora? Abbandonare tutto ancora prima di iniziare oppure frugarsi in tasca e auto prodursi? Se siamo qui a parlarne la risposta è scontata: Whedon riuscì a trovare $200.000 e per risparmiare sulla manodopera chiese aiuto, prima di tutto ai suoi fratelli, Zack e Jed Whedon, e alla fidanzata di quest'ultimo, Maurissa Tancharoen, poi a tutti coloro che avevano già lavorato con lui e con cui aveva instaurato un rapporto oltre che professionale, anche d'amicizia [2]. I primi ad imbarcarsi nell'impresa furono il produttore Michael Boretz e gli attori Neil Patrick Harris (nel ruolo di Billy/Dr. Horrible), Nathan Fillion (l'egocentrico Captain Hammer) e Felicia Day (Penny, la donna contesa fra i due).
La durata totale della realizzazione, dalla concezione dell'idea alla distribuzione, fu di 5 mesi, da cui uscì un prodotto frizzante, non banale, quasi un manifesto di quello che per Whedon è il cinema (e l'intrattenimento in generale) per web.
Le puntate furono rilasciate gratuitamente il 15, 17 e 19 luglio 2008 sulla piattaforma Hulu, poi essere rimosse alla mezzanotte del 20, rimanendo disponibili su Amazon e iTunes, per gli utenti paganti interessati a scaricarle («We have big dreams, people, and one of them is paying our crew» [3]).

Dal 20 luglio 2008, *Dr. Horrible* ha fatto molta strada: per cinque settimane è stato in vetta nella classifica dei file più scaricati da iTunes, la rivista «Time» gli ha dedicato il suo tempo e spazio, giudicandolo come la quindicesima miglior invenzione del 2008, il 12 settembre 2009 gli è stato assegnato assegnato l'Emmy Award nella categoria “Outstanding SpecialClass – Short-format Live-Action Entertainment Programs”, il 9 ottobre 2012 *Dr.*

Horrible ha la sua première televisiva sull'emittente The CW, ed è stato visto da 566.000 persone [4] ottenendo uno share del 1%; questi modesti indici d'ascolto sono giustificati dal fatto che *Dr. Horrible* non era una prima visione, ma molti utenti lo avevano già visto perché disponibile da diverso tempo (quattro anni) sia in rete che su DVD, inoltre non possiamo non tenere conto della forte connessione che c'è fra il prodotto ed il media per cui è stato concepito. A livello economico il successo non è stato inferiore: al 5 marzo del 2012 i ricavi del film, delle colonne sonore a tutto il merchandising sono di tre milioni di dollari che ancora oggi continuano a salire [5].

Questi fatti sono la prova che Joss Whedon, grazie alla situazione creata dallo sciopero, ha dato vita ad un prodotto d'intrattenimento, rivoluzionario, frizzante e di successo, la cui riuscita è diventata la spinta per creare una sua casa di produzione per emanciparsi dal cartello delle Major americane.

Al di là della sua storia produttiva *Dr. Horrible* è anche ricco di spunti su cui basare un’analisi solida, sia grazie alle suggestioni fornite dalla sceneggiatura sia grazie allo stile e alle scelte registiche di Whedon. Infatti, nonostante la storia sia paragonabile al più classico dei triangoli amorosi, i personaggi ribaltano tutti gli standard a cui ci siamo abituati: abbiamo Dr. Horrible/Billy, diviso fra l'essere il super cattivo che riuscirà a ribaltare lo status quo («because the status is not quo»), portando un po' di ordine nel mondo, e l'essere il timido ragazzo della porta accanto, intento a fare il bucato e a sospirare dietro a Penny, la dolce ragazza dai capelli rossi impegnata a costruire un rifugio per i senzatetto; a complicare la situazione (che già di per se non è semplice) c’è l'affascinante salvatore della città: Captain Hammer, il *corporate tool*, nemesi finale di Dr. Horrible, il cui unico intento è dare sfogo al suo enorme ego. Penny cade così fra le braccia di Captain Hammer, che dal canto suo la usa soltanto per dimostrare a Dr. Horrible la sua superiorità, come è possibile notare nel dialogo fra i due nella lavanderia:

Capitan Hammer.

I'm gonna give Penny the night of her life. Just because you want her, and I get what you want. See, Penny's giving it up. She's givin it up hard, cause she's with Captain Hammer. And THESE arennot the hammer. The hammer is my penis.

Riassumendo abbiamo un super criminale dal cuore tenero, un super eroe spaccone ed egocentrico che si contendono una ragazza dolce ed indifesa. È proprio questo ribaltamento dei ruoli e delle convenzioni a cui Whedon ci ha abituato fin da quando Buffy Summers ha messo piede sugli schermi televisivi: l'adolescente bionda e stupida solitamente vittima predestinata dei film horror nelle mani di Whedon si trasforma in una guerriera delle tenebre discendente da una lunga tradizione di cacciatrici, destinata a portare equilibrio fra le forze del male e quelle del bene. Questo ribaltare le convenzioni, i caratteri fissi a cui siamo educati si sposa molto bene con un tema studiato a lungo nella letteratura, nella cinematografia e nell'arte in generale: il Doppio. Ed è proprio questo tema che guida l'internauta dall'inizio alla fine di quei 42 minuti (divisi in tre atti/puntate) in cui si snodano le vicende dei personaggi di *Dr. Horrible*: Whedon lo narra a livello di scrittura, sfruttando il mezzo designato per la distribuzione del suo prodotto (difatti internet è l'habitat degli avatar, gli alter ego virtuali che rappresentano quello che vogliamo essere, e non necessariamente chi siamo), e scegliendo due generi cinematografici ben codificati come il Musical (genere doppio per eccellenza, che si deve destreggiare fra coppie di sesso e valori opposti, fra reale ed ideale, musica e dialogo) ed il Super Heroes Movie (in cui un super eroe dalla doppia identità deve far convivere la sua vita da civile con quella di Salvatore dell'umanità).

Difatti Billy (cattivo quanto mai atipico) è un personaggio ambiguo che da una parte vuole conquistare il mondo per distruggere lo status quo, pensando di portare ordine nella società («The world is a mess and I just need to rule it»), dall'altra è solo un ragazzino innamorato che tiene un video diario (condiviso con propri fan) e ha bisogno di un vocal coach per dimostrare la sua virilità, sempre puntualmente fatta a pezzi da Captain Hammer, il quale tende a sottolineare la propria anche troppo spesso, sia nelle parti cantate, sia nel breve, già citato, dialogo che rivolge a Billy nella lavanderia.

L'aspirante supercattivo Dr.Horrible.

Andando ad analizzare più profondamente *Dr. Horrible's sing-along blog* nel suo essere un musical dovremmo fare mente locale su cosa caratterizza questo genere cinematografico: la contrapposizione fra dialogo e canto, e la danza. Se le prima caratteristica è ben presente in questo lavoro, alla seconda non viene dato particolare rilievo: l'unica volta in cui assistiamo ad una breve coreografia è durante l'esecuzione della prima canzone *My Freeze Ray*, quando Dr. Horrible, dopo aver intonato le strofe

I just think you need time to know/That I'm the guy to make it real/The feelings you don't dare to feel/I'll bend the world to our will/And we'll make time stand still

lascia il posto alla base musicale; solo allora compare un'inquadratura (su cui è possibile notare un filtro di color simil seppia) che ci mostra Billy e Penny intenti a ballare circondati da un'iride. Quest'evento filtrato dalla mente di Billy mentre fantastica sul giorno in cui riuscirà a parlare con Penny, non è ovviamente mai accaduto, ma la cosa peggiore è che il ragazzo crede che la conquista del cuore della fanciulla sia una direttamente subordinata alla sua entrata nella Evil Legue of Evil, alla sconfitta di Captain Hammer e alla corretta realizzazione del Freeze Ray,

perché, come suggerisce della canzone, Penny ha solo bisogno di tempo per riuscire a capire i sentimenti che lei prova per Billy, ed è proprio per questo che lui ha costruito l'ordigno adibito a fermare il flusso temporale.
Andando avanti è giusto ricordare che nei musical, oltre al canto e alla danza, c'è una storyline solitamente ben definita in cui un due personaggi di sesso e valori opposti si incontrano e si innamorano superando le loro diversità caratteriali: per esempio in *Grease* i due protagonisti, Danny (John Travolta) e Sandy (Olivia Newton-John), inizialmente l'uno l'opposto dell'altra, il primo fuori dalle regole, l'altra invece è la classica brava ragazza sempre in ordine; insieme riusciranno a venirsi incontro, trovando un equilibro fra i loro due diversi modi di vivere. Questa sintonia viene espressa nello scoppiettante duetto finale, col quale coronano il loro sogno di stare insieme. Questo è il tipico finale di un musical, che però non si avvicina neanche lontanamente a quello di *Dr. Horrible*. Il duetto finale risolutivo del conflitto fra i due componenti della coppia è sostituito da uno pseudo duetto fra Billy e Dr. Horrible in cui l'uno pare soccombere all'altro. In quest'ultima sequenza è possibile addirittura riconoscere un esplicito richiamo a *Dead Ringers* di David Cronenberg (titolo italiano *Inseparabili*, 1988), omaggio ad uno dei grandi Maestri del nostro cinema contemporaneo. Questo collegamento ha ragione d'esistere per due motivi: il primo evidente nel camice rosso che indossa Dr. Horrible nella sua ultima apparizione, è praticamente lo stesso che indossa Beverly Mantle in una sequenza del film di Cronenberg; il secondo, che rimanda al tema del doppio di cui *Dead Ringers* è una vera e propria sublimazione e che permea anche *Dr. Horrible* a partire proprio da Billy. Infatti se nel musical di Whedon abbiamo Billy/Dr. Horrible, che rappresenta una variante del classico Dr.Jekyll/Mister Hyde in *Dead Ringers* ritroviamo lo stesso meccanismo, come dicevo, sublimato nei due gemelli monozigoti: Elliot, intraprendente e sicuro di sé, e Beverly riservato ed emotivamente debole entrambi interpretati da un camaleontico Jeremy Irons che si sdoppia, mostrandone le due inseparabili facce della stessa medaglia; una diversità che porta al nefasto epilogo del film, e che in *Dr. Horrible's sing-alog Blog* sembra percorrere la stessa strada: Neil Patrick Harris interpreta due personaggi, solo che questi sono parte di un unico corpo. Sia Beverly ed Elliot Mantle che Dr. Horrible e Billy alla fine delle rispettive storie tentano un'operazione di separazione che potrebbe permettere ad uno dei due di sopravvivere senza il rispettivo compagno. Se per i Mantle l'operazione fallirà

miseramente (periranno entrambi nella stessa stanza incapaci di poter vivere l'uno senza l'altro), per Dr. Horrible invece sembra funzionare, ma la storia finisce troppo presto per poterlo dire con certezza. Sarebbe come se a *Dead Ringers* mancasse la scena finale e finisse nel momento in cui Beverly esce di casa dopo la morte del fratello.
Per fornire un'ulteriore prova dell'interesse di Whedon nell'approfondire in tema da noi individuato ci viene in aiuto la musica composta per gli assoli di Neil Patrick Harris. Per essere più chiari, l'attore durante le sue canzoni utilizza due registri vocali differenti, il primo è quello di tenore leggero (più alto, quasi femminile) il secondo è di petto (che prevede un timbro più basso e baritonale). I differenti registri vengono usati a seconda che Patrick Harris interpreti Billy o Dr. Horrible e la differenza è ben riconoscibile durante *Slipping*, il suo penultimo solo: siamo nella sala conferenze del nuovo rifugio per i senza tetto, la sequenza inizia con la risata malefica su cui Billy/Dr. Horrible ha tanto lavorato. Captain Hammer, appena stato colpito dal Freeze Ray, è impossibilitato a muoversi. Con voce tenue il protagonista si meraviglia di essere realmente riuscito nell'impresa:

Now that your savior is still as the grave you're Beginning to fear me Like cavemen fear thunder – I still have to wonder Can you really hear me?

Subito dopo di cala totalmente nella parte cambiando registro vocale, più roco e forte .

Then I win – then I get Everything I ever All the cash – all the fame And social change Anarchy – that I run It's Dr. Horrible's turn You people all have to learn This world is going to burn

Improvvisamente Dr. Horrible lascia spazio a Billy: il timbro chiaro torna sui versi

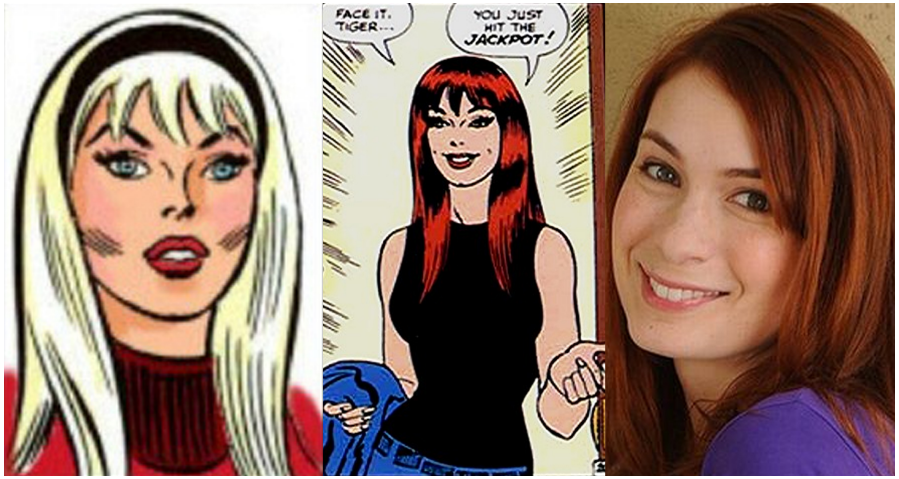
No sign of Penny – good. I would give anything not to have her see It's gonna be bloody – head up Billy Buddy There's no time for mercy. Here goes – no mercy...

Billy vuole proteggere Penny dalla vista dell'omicidio che sta per compiere e allo stesso tempo nell'ultimo verso Dr Horrible fa coraggio alla sua controparte con un ritorno alla voce di petto su "*Here goes – no mercy...*". La stessa voce con cui, alla fine di *Everything you ever*, indossato il suo costume rosso, entra nella

sala riunioni della Evil Legue of Evil, ci guarda attraverso gli spessi occhiali pronunciando

Now the nightmare's real Now Dr. Horrible is here To make you quake with fear To make the whole world kneel And I won't feel....

Dr. Horrible ha finalmente conquistato il ruolo che voleva tanto, ha dimostrato di essere un vero uomo rinunciando alla voce da "tenore leggero", la quale, agonizzante ed in ombra, rimbomba nelle nostre orecchie con le ultime due tombali parole del film. Lasciamo da parte la musica per riprendere l'altro genere cinematografico utilizzato per la costruzione della serie: il super heroes movie. In *Dr. Horrible*, Whedon gioca a reinterpretare il personaggio di Peter Parker in chiave "super cattivo"; difatti è possibile notare notevoli affinità fra i suoi personaggi e quelli dell'universo Marvel dedicato a Peter, in particolare Dr. Horrible è la versione speculare di Spiderman, Penny quella di Gwen Stacy, mentre Captain Hammer è una specie di Green Goblin.
Prendiamo Peter e Billy: entrambi hanno un alter ego mascherato che influenza in modo significativo la loro vita sentimentale, ma d'altra parte le rispettive vite in abiti da civili sono composte dai problemi che tutte le persone devono affrontare (Billy va in lavanderia e spettegola con Moist dei loro colleghi, mentre Peter si deve districare spesso fra lavoro, studio e difficoltà a pagare le spese impreviste) tutti e due sono guidati da un motto («The world is a mess and I just need to rule it» e «From great power comes great responsability»), entrambi desiderano entrare in un gruppo, Peter nei *Fantastic Four* prima, degli *Avengers* poi, e Billy della *Evil Legue of Evil*, dimostrando un senso di solitudine e voglia d'appartenenza e, cosa ancora più importante, è il loro rapporto con le donne a cui sono legati sentimentalmente: sia Peter che Billy le perdono in uno scontro con le loro rispettiva nemesi ed entrambi non possono fare niente per salvarle. Questo li condurrà ad un ritorno ancora più importante alla loro missione iniziale: Dr. Horrible compirà il suo proposito di entrare nella Evil Legue of Evil, mentre Spiderman escogiterà nuovi modi per salvare le presone da una lunga caduta. Ma non è finita qui; difatti le morti di Gwen e di Penny provocano nei nostri eroi una specie di consapevolezza che niente potrà mai essere come prima, una presa di coscienza maggiore di quello che il ruolo del loro alter ego mascherato rappresenta per loro e per la società, questo fa si che una parte di loro muoia insieme alle loro donne ed è anche per questo che Billy sussurrerà la sua frase finale. Al di là di



queste analogie è possibile notare una sorta di specularità fra le diverse parti: Dr. Horrible è uno scienziato come Osborn, Spiderman e Captain Hammer sono supereroi, ma per quanto il Norman Osborn del fumetto è nazionalista, arrogante e così attaccato al denaro da trascurare il figlio Harry, Billy si dimostra timido, depresso e quieto; allo stesso modo il narcisista, insensibile ed egocentrico Captain Hammer non assomiglia all'"everyman" Peter Parker. Ma andiamo con ordine partendo dalla coppia Billy/Norman Osborn. Sia nel fumetto che nel film *Spiderman*, Norman non è assimilabile alla categoria dei padri amorevoli, ma fra le due versioni ci sono diverse differenze: se nel film un esperimento mal riuscito, eseguito per salvare la Oscorp dal fallimento, provoca a Norman Osborn uno sdoppiamento di personalità che porta alla nascita di Green Goblin, nel fumetto Norman è già una persona senza scrupoli, il siero che lo trasforma in Green Goblin non fa altro che amplificare le sue facoltà fisiche ed il suo carattere violento. Al fine della nostra analisi è importante la genesi del Green Goblin cinematografico: in una sequenza chiave del film Norman Osborn (Willem Dafoe) è seduto tranquillamente in poltrona davanti al fuoco finché non sente una risata maligna provenire da una parte indefinita della casa. Norman inizia un dialogo con la voce fino a che non diviene chiaro allo spettatore che è proprio lui a gestire entrambe le parti. Il cambio di voce che permette di distinguere Goblin da Osborn riscontrato nella sequenza è paragonabile al cambio di impostazione che abbiamo visto nel paragrafo precedente riguardante Billy e Dr. Horrible. Questo cambio di voce è sintomo in entrambi i casi di una mutazione d'intenti: se Norman Osborn non ha la minima intenzione di uccidere Peter Parker, che reputa quasi un figlio, vi è spinto da Green Goblin; allo stesso modo Billy non intende fare del male fisico a nessun essere vivente, ma Dr. Horrible alla fine prende il sopravvento e insieme decidono d'uccidere Captain Hammer. I due personaggi restano ad ogni modo distinti in quanto Green Goblin è il ritratto del male, mentre Dr. Horrible intende dominare il mondo per ricostruirlo sugli ideali dell'uguaglianza (secondo la logica che il fine giustifica i mezzi). Oltre agli aspetti filmici il discorso sul doppio può essere visto anche in chiave biografica, difatti Whedon ha affermato che la sua idea iniziale era creare un podcast di un piccolo sé che doveva annunciare i suoi piani malefici, i quali sarebbero stati puntualmente sventati da una specie di Batman che avrebbe dovuto arrivare nel suo nascondiglio e picchiarlo. Sia Dr. Horrible

Willem Dafoe, Goblin in Spiderman.

che Whedon comunicano i loro intenti ai loro fans, il primo grazie ai videoblog, il secondo (se pur non troppo spesso) attraverso il forum Whedonesque. Entrambi vogliono compiere una rivoluzione: Dr. Horrible vuole distruggere lo status quo «because the status is not quo», mentre Whedon intende distruggere lo Show Business come lo conosciamo adesso in favore dello show friends. Ed entrambi riescono nei loro propositi: difatti il finale del film in cui Dr. Horrible/Whedon esclama «Now the nightmare is real» pare profetico della vittoria (che ha il sapore di una rivincita ambita dai tempi in cui *Firefly* venne cancellato) che Joss otterrà sulle Major del Broadcast cui si rivolge in quest'ultima sequenza e rappresentate dal “Corporate tool” Captain Hammer. Forse da *Dr. Horrible* in poi l'intrattenimento cinematografico e televisivo non sarà più come prima, siamo in fase di cambiamenti ed evoluzioni in cui Whedon è riuscito a cogliere quello che la rivoluzione digitale sta portando, ma in virtù del suo voler creare uno show friends, attraverso la morte di Penny lancia un messaggio ai suoi fans, in particolare a quelli che esprimono il desiderio di dimostrare le proprie capacità e diventare come lui (un autore di successo con le porte dell'industria cinematografica e televisiva spalancate). Penny è una figura statica, inusuale per lui che ha sempre dato vita a personaggi femminili forti come Buffy, River e Inara, incapace d'agire direttamente, che si limita a raccogliere firme, e per quanto nobile è sia il suo intento, solo la fortuna d'incontrare Captain Hammer (che per giunta la vuole solo usare) le permette di raggiungere il suo scopo. Con la morte di Penny, Whedon vuole dire ai suoi fans che non è più il momento di aspettare, devono smettere di raccogliere firme in attesa del Captain Hammer (Studios) di turno, se vogliono fare qualcosa possono farla senza l'aiuto di nessuno; se l'idea è buona verranno premiati, proprio come è accaduto a Felicia Day con il suo *The Guild*, web serie realizzata dal niente e rifiutata dai produttori, che in breve tempo è diventata una delle più importati serie realizzate per internet americane (se non del mondo).

Proprio questa voglia di spronare all'arte le nuove leve, oltre al desiderio di evadere dall'oppressione delle Major, ha spinto Whedon e la moglie a fondare la loro casa di produzione indipendente che in breve tempo ha dato vita il nuovo film del regista *Much Ado About Nothing* e ha iniziato la produzione di *In your eyes* (solo sceneggiato da Whedon) diretto dal giovane canadese Brin Hill. *Dr. Horrible* è stato solo l'inizio di quella che si sta prefigurando una lunga serie di esperienze auto produttive da parte della famiglia Whedon, per dirla citando proprio quest'opera «it's a brand new day».

Note

[1] Plunkett Research Ltd, *Introduction to the Entertainment & Media Industry*, 2012.

[2] David Lavery e Cynthia Burkhead (a cura di), *Joss Whedon Conversations*, University Press of Mississippi, Jackson, 2011, p.171.

[3] Joss Whedon, *Dr. Horrible website is Alive*, dal forum Whedonesque, 28 giugno 2008.

[4] Amanda Kondolojy, TV Ratings Tuesday: *'The Voice', 'Go On' & 'Parenthood' Hit Highs, 'Hart of Dixie' Falls + 'Vegas' Steady*, 1 ottobre 2012.

[5] Jeff Bercovici, *'Avengers' Director Joss Whedon on Trying to Be More Like Buffy* in «Forbes», 3 maggio 2012.

Bibliografia

Rick Altman, *American Film Musical*, Indiana University Press, Bloomington, 1987

Alice Mary Money (a cura di), *Joss Whedon: The Complete Companion*, Titan Books, Londra, 2012.

David Lavery e Cynthia Burkhead (a cura di), *Joss Whedon Conversations*, University Press of Mississippi, Jackson, 2011.

Kevin Klowden, Anusuya Chatterjee, Ross Devol, *The Writers' Strike of 2007- 2008: The Economic Impact of Digital Distribution*, Milken Institute, 2008.

Dean A. Kowalsky, S. Evan Kreider (a cura di), T*he Philosophy of Joss Whedon*, University Press of Kentucky, Lexington, 2011.

Kendra Preston Leonard (a cura di), *Buffy, Ballads, and Bad Guys Who Sing: Music in the Worlds of Joss Whedon*, Scarecrew Press, Plymounth, 2011.

di Anna Viola Sborgi

FLASHFORWARD

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***FlashForward***

Anno 2009 (USA)

Stagioni 1 (22 episodi) Terminata

Network ABC

Creatori Brannon Braga e David S.Goyer

Cast principale

Joseph Fiennes è Mark Benford

John Cho è Demetri Noh

Courtney B.Vance è Stanford Wedeck

Jack Davenport è Lloyd Simcoe

Dominic Monaghan è Simon Campos

Sonya Walger è Olivia Benford

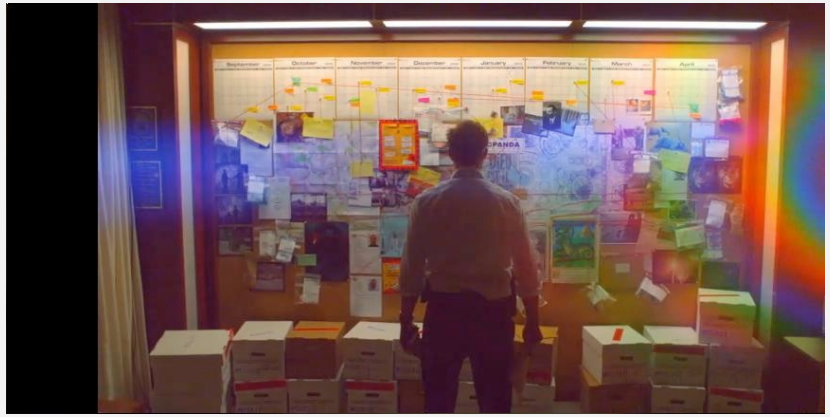
Zachary Knighton è Bryce Varley

Peyton List è Nicole Kirby

Trama

Il 6 ottobre 2009 un improvviso blackout colpisce il mondo intero. Gli abitanti del pianeta perdono i sensi contemporaneamente per 2 minuti e 17 secondi, cadendo come fossero addormentati. In questo brevissimo intervallo, però, ogni persona ha una breve visione del proprio futuro. Nel corso degli episodi si scoprirà che tutte le

visioni corrispondono a un'unica frazione temporale: 2 minuti e 17 secondi del 29 aprile 2010 (o del 30, a seconda del fuso orario). Coloro che non hanno avuto visioni comprendono che quel giorno non saranno più in vita. Nel frattempo si profila uno scenario di caos e devastazione: morti, esplosioni e incidenti seguono la perdita di conoscenza globale e tutti s'interrogano sull'accaduto. Le forze di polizia incominciano a indagare sulle ragioni del blackout. In particolare, una task force FBI si occupa di analizzare il fenomeno ed è coordinata a Los Angeles dall'agente speciale Mark Benford. Le



Mark di fronte al “Mosaico”.

indagini partono proprio dalla visione avuta dall’agente durante il flashforward: una serie di dati raccolta su una grande bacheca nel suo ufficio, un mosaico di foto, nomi, indizi. Mark utilizza i particolari della visione come pista, ottenendo in alcuni casi risultati positivi, in alcuni facendo buchi nell’acqua. Attraverso la creazione di un database online chiamato “Mosaico”, gli agenti FBI raccolgono le visioni delle persone in ogni parte del mondo, incrociando le corrispondenze per tracciare nuove piste. Una delle probabili cause del blackout sembra essere un esperimento fisico condotto dai due scienziati Lloyd Simcoe e Simon Campos. Nel frattempo, la vita di tutti i giorni riprende, ma ognuno deve ora confrontarsi con il proprio flashforward, cercando di interpretare le immagini di felicità o disperazione intraviste e di evitare che il proprio presente ne sia stravolto. Gradualmente, alcuni particolari dei flashforward cominciano ad avverarsi. Alcune persone cercano di perseguire le proprie visioni, altri cercano di evitare che si realizzino, altri ancora tentano di dimostrare che cambiare il futuro è possibile, anche attraverso azioni estreme come il suicidio.

Serie tv post 11 settembre

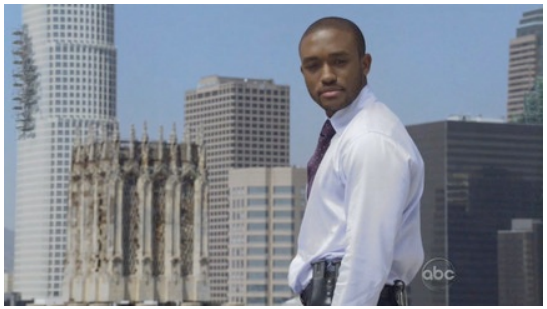
Negli ultimi anni diverse serie americane hanno affrontato i temi della paura, dell’incertezza per il futuro e della difficoltà di scegliere. Questi sono in senso più ampio espressione di un tempo di crisi, ma sono anche profondamente legati, nello specifico contesto statunitense, alle ferite profonde inferte all’immaginario nazionale dallo shock dell’11 settembre. *Lost* e *Flashforward* sono esempi di questa tendenza. Entrambe le serie, infatti, fanno riferimento a un’attualità che si è ormai trasformata in immaginario condiviso, riconoscibile, del resto, anche al di fuori del contesto americano.

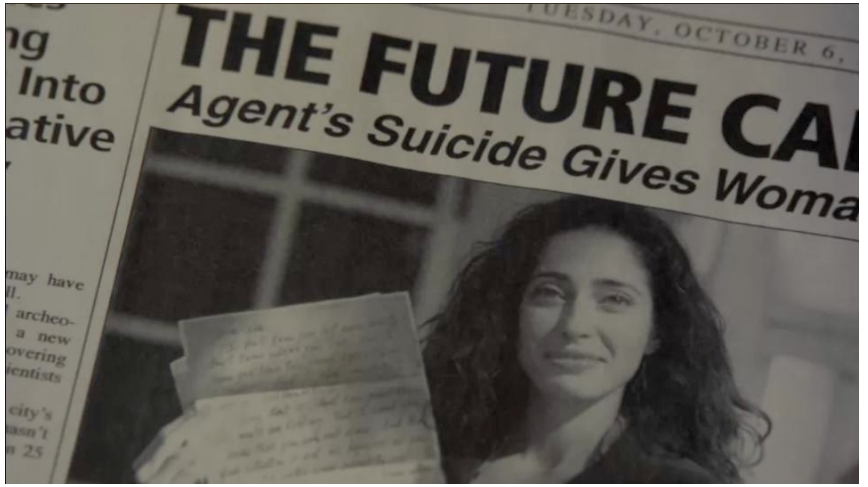
In *Lost*, l'incidente aereo dalle cause misteriose non può non evocare fantasmi ben precisi, ma, soprattutto, alcuni personaggi portano nel corpo e nella mente le ferite degli avvenimenti storici recenti. È il caso di Sahid Jarrah, ex-soldato della Guardia Repubblicana Irachena, ex-torturatore dei nemici politici che, in un tentativo di redimersi e ritrovare la donna amata, accetta, suo malgrado, l'occasione di collaborare con la CIA. Per lui, come per gli altri personaggi, l'isola rappresenta un grado zero della coscienza, un luogo e un'occasione per superare il senso di colpa e ricominciare da capo una nuova vita, sconfiggendo, pur tra mille difficoltà, le ombre di quella precedente. In *Flashforward* non esiste nessun luogo di purificazione, i personaggi si trovano a fare i conti con la realtà di tutti i giorni, pur irrimediabilmente scardinata dalla visione, ma anche dalle tragedie avvenute in seguito al blackout. Essi devono affrontare un grande senso di

smarrimento che nasce dalla necessità di ricostruire i propri riferimenti dopo lo shock causato dalle premonizioni. Se in *Lost* ci eravamo trovati davanti alla paura del presente che non si riesce a decifrare, in *Flashforward* a dominare sono la paura del futuro e lo straniamento nel rileggere il presente alla luce di visioni inaspettate. Come in *Lost*, ancora, diversi personaggi hanno un passato difficile, non completamente superato, che li tormenta. È il caso dell'agente Benford, che si trova di nuovo a fare i conti con la sua dipendenza dall'alcol, che ha, in passato, messo a rischio la felicità della sua vita familiare. Il suo personale demone si ripresenta quando comprende che nella porzione di futuro intravista, si ritroverà nuovamente a bere. Se poter conoscere il futuro è il sogno di ogni uomo, presto questa possibilità si trasforma in una condanna. Le reazioni alle visioni sono, tuttavia, molto diverse: alcuni, sapendo che saranno morti, come l'agente Dimitri Noh, braccio destro di Benford, pur soffrendo per la morte annunciata, vivono il presente con maggiore libertà, incuranti delle situazioni di pericolo in cui si trovano. Altri invece, cominciano a cercare di realizzare le condizioni che li porteranno alla situazione intravista, come l'agente Janis Hawk, che, lesbica

e single al momento della visione, si vede incinta nel futuro e comincia a perseguire una gravidanza che mai aveva pensato di desiderare. In generale, però, tutti sono ingabbiati dal sé intravisto e il libero arbitrio viene messo drammaticamente in discussione. Tuttavia, l'impossibilità di una scelta autonoma è inaccettabile per la mente e spinge molti esseri umani a una reazione opposta, una fuga verso l'irrazionalità, espressa, ad esempio, dalla nascita di nuovi culti che aiutano a superare la paura del futuro, offrendo spiegazioni che non hanno bisogno di fondamenti razionali. Irrazionalità che spinge alcuni personaggi a cercare, con la propria morte, di evitare nuove tragedie: come l'agente Al Gough, che nella propria visione capisce che in futuro ucciderà una donna investendola, e decide di immolarsi, buttandosi giù dal tetto del palazzo dell'FBI, per evitare che ciò si realizzi. Prima di suicidarsi, Al scrive a Celia, la donna che avrebbe investito, per rasserenarla. Sa che lei non ha avuto un flashforward, che è terrorizzata e che sente il suo futuro segnato. Rivolgendosi a lei, le scrive:

Il mio dono per te è la liberazione da quella paura… dalla sensazione di non avere più la situazione sotto controllo. Non ci incontreremo mai. Non ti conoscerò mai. Quindi, fai la tua vita. Vivi ogni singolo giorno. E sappi





che il futuro non è scritto. Fanne il miglior uso possibile. (Episodio 7, "Partita a carte con il destino").

La decisione di Al cambierà il futuro solo parzialmente, purtroppo, perché la donna verrà comunque investita accidentalmente dall'agente Fiona Banks, che era presente nella visione di Al. Celia è ferita gravemente e la serie si conclude senza svelare se la donna riuscirà a sopravvivere. Questo evento diventa il segno che il futuro intravisto non è unico. Le visioni rappresentano solo uno dei futuri paralleli possibili. Questo viene spiegato da Simon Campos, uno dei fisici responsabili dell'esperimento che ha causato il blackout, con il paradosso del gatto di Schrödinger. Questa teoria è spesso stata utilizzata nel cinema e nelle serie televisive, come, ad esempio, in *The Big Bang Theory*, in cui Sheldon la cita per spiegare a Penny le diverse possibili evoluzioni del suo primo appuntamento con Leonard (Episodio 17, "Il fattore Mandarino").

Questo esperimento mentale, ideato da Edwin Schrödinger nel 1935, che mette in discussione l'interpretazione classica della meccanica quantistica, ipotizza che, all'interno di un contenitore d'acciaio venga rinchiuso un gatto, con un meccanismo

Uno dei volti noti di Lost, Dominic Monaghan nel ruolo del dottor Campos.

contenente una fiala di cianuro. Essa può aprirsi rilasciando il veleno, uccidendo così il gatto, oppure, se determinate condizioni fisiche non si realizzano, può rimanere intatta. L'aspetto più interessante è il ruolo dato da Schrödinger all'osservatore: finché non apriamo la scatola, ci sono tante possibilità che il gatto sia vivo quante che il gatto sia morto, ma è solo quando osserviamo il fenomeno che sappiamo veramente quale delle due eventualità si realizzi effettivamente, anche perché l'osservazione altera i parametri del fenomeno stesso. In *Flashforward* questa teoria viene utilizzata per spiegare il fatto che il futuro intravisto non sia unico: finché non assistiamo al verificarsi della realtà e non ne siamo diretti osservatori, più di un futuro è possibile. Campos così spiega, parlando con una donna che condivide con lui il viaggio in treno verso Los Angeles:

Sei tu la causa del blackout. […] Per la fisica quantistica entrambe le eventualità si verificano allo stesso tempo: per noi il gatto è morto e anche vivo. Alla donna, che gli chiede come questo sia possibile, Campos risponde. *È il miracolo della meccanica quantistica, è l'osservatore che decide* (Episodio 6, "Questa casa è anche mia").

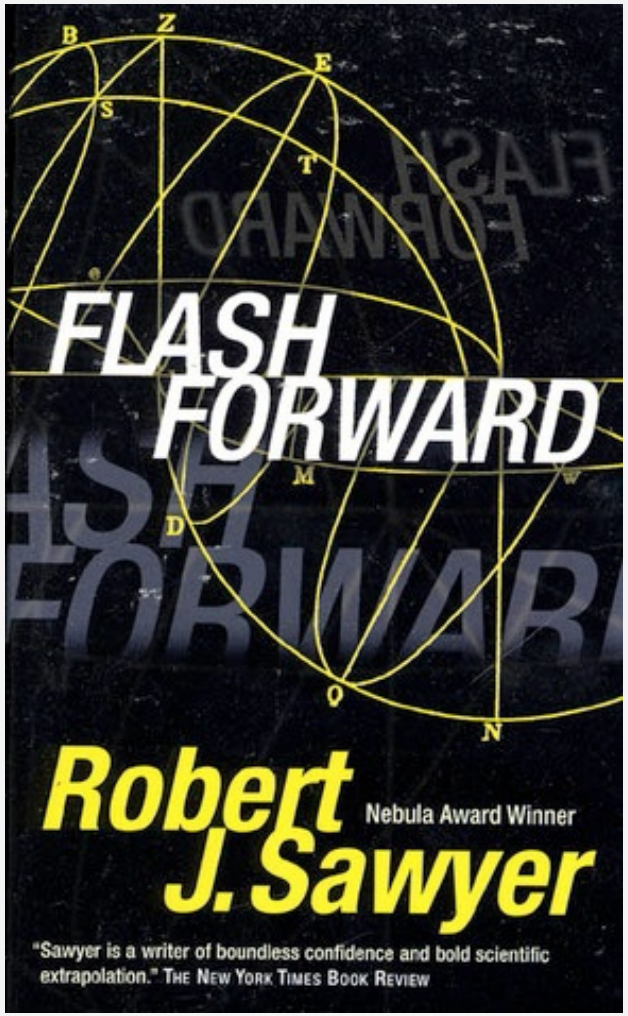
Questo spiega anche il fatto che la lettura stessa delle visioni possa non essere univoca. La possibilità di più interpretazioni è dimostrata anche dalla vicenda di Nicole Kirby, studentessa diciannovenne e babysitter della figlia dei Benford, Charlie. Nel suo flashforward Nicole si vede sott'acqua e delle mani sembrano volerla affogare. Il 29 aprile 2009 Nicole è effettivamente vittima di un incidente stradale e la sua macchina finisce in un lago. Mentre

resiste per evitare di affogare, delle mani maschili la prendono, ma, al contrario di quello che la ragazza si aspettava, lo fanno

per salvarla e non per ucciderla.
Come accade sull'isola di *Lost*, sono possibili cose impossibili nel mondo reale: anche nelle visioni di *Flashforward*, infatti, s'intravede un futuro al di fuori dell'ordinario, ma, fino al realizzarsi della visione, i personaggi si trovano a dover vivere la

stessa realtà, sempre uguale nel suo andamento quotidiano. La partita con il destino, allora, si gioca su un altro terreno. Appena avvenuto il blackout si pensa ad un atto terroristico e quest'interpretazione mette immediatamente in atto una serie di reazioni istituzionali, dalla Casa Bianca all'FBI, alla CIA, per tenere il fenomeno sotto controllo. Ci troviamo quindi trasportati in una lotta a un male di cui non conosciamo l'origine, ma dinanzi al quale la reazione dev'essere immediata e compatta, salvo incorrere nella maledizione del senso di colpa per il non aver capito, il non avere agito in tempo, come nel caso, appunto, dell'11 settembre. Del resto, il contrapporsi a un destino apparentemente segnato è anche il modo per forzare la messa in discussione del libero arbitrio, che è il tema centrale della serie. *Flashforward* si presenta, quindi, per temi, situazioni e personaggi, una serie dalle ottime potenzialità. La scelta degli attori è promettente: da Joseph Fiennes, noto attore cinematografico (*Shakespeare in Love, Elizabeth*), agli attori che avevano già preso parte a *Lost*, come Dominic Monhagan (Charlie-Simon Campos) e Sonya Walger (Penelope-Olivia). Anche la linea narrativa, del resto, offre molte possibilità di evoluzione. Sia *Lost* che *Flashforward* si iscrivono nella tradizione di *Twin Peaks*, la cui grande innovazione, come ricorda Barbara Maio nel suo saggio su *Happy Town* in questo stesso volume, era stata "la possibilità di proporre una narrazione che si dipani in una moltitudine di rivoli narrativi - alcuni solo false tracce, altri storie portanti - che lasciano lo spettatore confuso ma curioso, avido di conoscere il resto della storia." *Flashforward* ha però un punto di forza rispetto a *Lost*, quello di potersi aprire verso numerose direzioni narrative, evitando, allo stesso tempo, di disperdersi senza un fine ben preciso e di trovarsi a terminare in una conclusione forzata. Questo avviene anche grazie al fatto che la fonte d'ispirazione di *Flashforward* è l'omonimo romanzo dello scrittore canadese Robert J. Sawyer (1999), che ha un suo inizio, uno sviluppo e una fine. Pur modificando l'ambientazione e i

personaggi, comprimendo l'arco temporale della storia, la serie ha la possibilità di utilizzare il romanzo come una sorta di "ancora" narrativa. Allo stesso tempo, i cambiamenti rispetto al testo di partenza offrono agli autori un ampio margine di originalità, offrendo la possibilità di ampliare l'immaginario di riferimento del plot originario. Il CERN di Ginevra viene sostituito dall'ambientazione poliziesca americana, sicuramente più familiare per il pubblico statunitense, che vi si identifica più facilmente. L'aspetto maggiormente speculativo del romanzo viene ridotto a favore di un più ampio ricorso all'azione. L'intervallo narrativo descritto è molto più breve: nel libro, il salto in avanti è di ventuno anni, nella serie, di sei mesi. Questo permette di ridurre la dilatazione degli eventi, che si sviluppano con maggior rapidità, rispetto al romanzo, soddisfacendo, almeno parzialmente, la curiosità degli spettatori. Il mezzo televisivo permette di migliorare alcuni dei punti deboli: il ritmo, che nel testo è spesso rallentato da un eccesso descrittivo, oltre che da una dilatazione delle spiegazioni scientifiche e da un estremo didascalismo nelle scene d'azione.



La copertina del libro da cui è tratta la serie.

La caratterizzazione dei protagonisti, inoltre, subisce diverse trasformazioni. Nel romanzo, come nella serie, Lloyd Simcoe è la figura centrale, il ricercatore più anziano che ha diretto l'esperimento responsabile della dislocazione temporale. Egli è affiancato da un ricercatore greco più giovane, Theo Procopides, che corrisponde al personaggio di Simon Campos nella serie. A differenza di questi, però, Theo non è implicato in intrighi paralleli. Nella serie, infatti, Campos è reclutato da un'organizzazione che vuole sfruttare il flashforward a proprio vantaggio. Quest'organizzazione è responsabile di un precedente blackout avvenuto in Somalia nel 1991, tuttavia ignoto al resto del mondo per le sue dimensioni ed effetti molto più ridotti. Mentre nel romanzo è solo l'esperimento scientifico del CERN a causare il flashforward, pur in combinazione con altri eventi fisici contemporanei, nella serie le cause del blackout sono molteplici e intrecciate le une alle altre in un fitto mistero.

Oltre a questi due personaggi principali, inoltre, viene inserito quello di Mark Benford, che è legato ai due scienziati non solo

per quanto riguarda le indagini, ma anche per il fatto che, nella visione di sua moglie, il chirurgo Olivia Benford (Sonya Walger, già Penelope Whitmore in *Lost*), è proprio Lloyd Simcoe ad esserle a fianco al posto del marito. Al piano investigativo si aggiunge quindi anche il dramma amoroso. I due personaggi chiave, Lloyd e Mark, corrispondono a due modelli maschili molto differenti, che si contendono il palcoscenico e anche la stessa donna: il ricercatore contro l'agente.

I personaggi esprimono quindi diversi mondi: quello dell'intelligence, con il suo dispiegamento di potenti mezzi, quello dei chirurghi brillanti e dedicati anima e corpo alla propria professione - l'ospedale di Olivia, dove si intrecciano diverse vicende e personaggi. Un ulteriore punto di forza della serie è quindi la compresenza di diversi generi seriali: investigativo, medico, scientifico.

L'unione tra il genere investigativo e il mondo della scienza caratterizzava già altre serie, come, ad esempio, *Numb3rs*, la cui struttura era, però, più semplice e convenzionale: si trattava di casi investigativi risolti quasi sempre di puntata in puntata.

Nel romanzo e nella serie si fa spesso riferimento a un immaginario scientifico frequentemente utilizzato in ambito cinematografico e televisivo. Riferimenti come il bosone di Higgs, il gatto di Schrödinger, il Large Hadron Collider [1] sono sicuramente complessi da approfondire, ma appartengono, almeno in termini generali, a una cultura scientifica abbastanza diffusa per poter coinvolgere lo spettatore senza rendere la serie impenetrabile. L'importanza della scienza nelle raffinatissime tecniche della moderna investigazione, del resto, è un tratto comune di molte altre serie poliziesche, prima fra tutte, *CSI*. In *Flashforward*, l'intrecciarsi tra scienza e investigazione offre inoltre una possibilità di riflessione sui limiti e le responsabilità di entrambe, un tema molto attuale: né gli scienziati, né gli agenti sono in grado di dare una spiegazione completa del fenomeno che ha provocato il flashforward. Sia nel romanzo sia nella serie, gli scienziati ammettono davanti al mondo la responsabilità per

l'accaduto. L'ammissione di responsabilità crea, tra l'altro, un conflitto tra i fisici e tra le diverse visioni della scienza stessa: se essi sono in grado di conoscere e controllare alcuni degli effetti fisici del proprio esperimento non sono, però, in grado di spiegare altri aspetti del fenomeno globale. Affermare con certezza che si è responsabili del flashforward, quindi, non solo rischia di scatenare reazioni di panico e di violenza nei confronti del mondo scientifico, ma non è neanche corretto dal punto di vista metodologico, secondo alcuni, perché, mancando alcuni dati fondamentali, non è possibile formulare con sufficiente sicurezza nessuna ipotesi definitiva. Compito della scienza è quindi non quello di dare risposte immediate, come la maggior parte degli esseri umani auspicherebbe, ma raccogliere progressivamente più elementi che vengano a formare un quadro sempre più preciso e approfondito. Nel romanzo la collaborazione tra

Lloyd Simcoe, scienziato e nuovo compagno della ex moglie del protagonista Mark nella visione: di fatto la situazione nella realtà che si avvera è molto meno definita.

istituzioni e mondo scientifico è molto efficace e il flashforward viene replicato solo dopo l'avallo delle Nazioni Unite, una prima volta a breve distanza dal primo e una seconda dopo ventuno anni, proprio nel giorno in cui si prevede che le visioni si realizzeranno. Nell'ultima puntata della serie, invece, ci troviamo al 29 aprile 2009 e, anche in questo caso, le visioni si realizzano. Subito dopo che questo avviene, si verifica un nuovo flashforward, ma esso è inaspettato per la maggior parte delle persone, anche se alcuni personaggi, tra cui Lloyd Simcoe, avevano previsto la possibilità che si verificasse ancora. Questa scelta narrativa rappresenta un formidabile cliffhanger per la seconda stagione, che, però, non sarà mai prodotta. Dal punto di vista strutturale, paradossalmente, il fatto che la serie finisca in modo da lasciare aperte tutte le opzioni, si rivela essere,

narrativamente, la soluzione migliore, del resto già presente nel romanzo, pur maggiormente ancorato alla spiegazione scientifica del fenomeno. In questo modo la storia non si sfilaccia in mille rivoli narrativi con poco spessore, ma si ricompatta, chiudendosi in modo circolare, in un unico destino comune a tutti gli esseri umani. La storia non si conclude in modo forzato con lo scopo di mettere a posto tutti i tasselli che sono, in realtà, impossibili da sistemare, come era avvenuto invece nel caso di *Lost*, in cui si era cercata una poco credibile quadratura del cerchio. Seppure in modi diversi, in entrambe le serie, il nodo tematico fondamentale è quello del superamento della paura nella scelta, nell'auto-determinazione. Ma la soluzione dei misteri, nella vita, non necessariamente passa attraverso un chiarimento totale, ma si realizza nella consapevolezza di dare un senso al proprio destino, tenendo conto delle zone oscure che ci circondano.

Sia il romanzo che la serie, inoltre, insistono sulla coesistenza di più futuri possibili, come suggerisce il paradosso del gatto di Schrödinger. I protagonisti possono decidere di passare attraverso le "sliding doors" che il destino pone loro davanti o, cercando altre strade, provare a modificarne gli sviluppi. Nonostante le visioni sembrino precludere il libero arbitrio, in fondo sta ai personaggi stessi e agli spettatori trasformare la conoscenza del futuro in una condanna o in una liberazione.
Viste le eccellenti premesse della serie, quindi, rimane da interrogarsi circa le ragioni per l'interruzione dopo la prima stagione. La trasmissione e ricezione, soprattutto negli USA sono state sicuramente toccate da una certa discontinuità – la serie era stata, infatti, sospesa a dicembre 2009 per essere riprogrammata soltanto dal marzo 2010 - influenzandone così, almeno in parte, il successo [2]. La valutazione della critica e del pubblico è stata, nel complesso, positiva, con un indice di 72/100 basato su 26 recensioni critiche e un indice di 7.4 da parte degli utenti su Metacritic, anche se l'audience è andata progressivamente calando nel corso della stagione.
Anche il fatto che questa nuova narrazione seriale sia stata programmata contemporaneamente agli episodi conclusivi di *Lost*, ha avuto un certo peso. Sicuramente l'aspettativa creata era alta, ma, allo stesso tempo, dopo anni di fidelizzazione del pubblico ad un prodotto così innovativo come *Lost* era difficile far breccia nuovamente con la stessa forza. L'episodio finale di *Lost* era stato presentato come un evento mondiale e gli spettatori si erano riuniti ovunque per guardarlo. Per sei anni aveva funzionato

l'elemento a sorpresa, il continuo cliffhanger spiazzante, che teneva il pubblico sospeso a livelli mai visti per una serie televisiva - che funziona proprio sul meccanismo dell'attesa, ma si regge anche bilanciando l'elemento di coesione narrativa del singolo episodio -, con colpi di scena sensazionali, uno dopo l'altro, che infittivano sempre di più il mistero. Inoltre *Lost* stessa faceva uso frequente degli strumenti narrativi del flashback, ma anche, verso la fine, del flashforward. Questo tipo di produzione prevede una forte motivazione da parte dell'audience, un'*addiction* che deve sempre rimanere a livelli altissimi (per quanto anche nei sei anni e nelle sei stagioni di *Lost* i rating abbiano avuto un andamento alterno) per funzionare. *Lost* ha cambiato per sempre gli spettatori e forse pretendere di replicare il fenomeno era difficile in partenza, e gli autori stessi, David S. Goyer e Marc Guggenheim, ne erano consapevoli:

Abbiamo compreso di dover scrivere lo show in quello che continuiamo a chiamare un mondo 'post-'Lost'. Dobbiamo ammettere che ogni serie che venga dopo Lost essenzialmente dev'essere scritta per un pubblico che ha una grande familiarità con gli indizi, le convenzioni, le mitologie che Lost ha perfezionato. Quindi è come imparare a giocare a pallacanestro o entrare nell'NBA dopo che Michael Jordan ha cominciato a giocare. Ha cambiato il gioco. Lost ha cambiato il gioco. Quindi abbiamo affrontato questo show e lo abbiamo scritto e prodotto, essendo consapevoli del fatto che le regole sono cambiate [3].

Il fatto che ci sia stata una sola stagione fa sì che non si possa valutare pienamente l'impatto di *Flashforward*. Inoltre, per quanto sia evidente che le sue sorti siano connesse con quelle di *Lost*, il paragone tra queste serie può essere tracciato in base agli aspetti tematici, le tecniche utilizzate, la caratterizzazione dei personaggi, ma è riduttivo comparare i due fenomeni in termini di ricezione. Significativamente, rivedendo *Flashforward* a distanza di tempo, essa sembra essere ancora più compatta e funzionare in modo più efficace vista nell'insieme, che per singoli episodi. Grazie

anche allo stile di ripresa, caratterizzato da numerosi effetti speciali, da ambientazioni diversissime fra loro, essa sembra un prodotto quasi più cinematografico che seriale: un lungometraggio in più episodi, più che una serie di puntate destinate a durare anni. Come sottolinea Guggenheim:

Il nostro sforzo, sinceramente, è quello di rendere la qualità dell'insieme cinematografica, dagli effetti visivi alle modalità di ripresa, dalla sceneggiatura alla recitazione. Penso che questo show alzi davvero il livello della qualità visiva possibile per una serie televisiva [4].

Dal punto di vista tematico, inoltre, si tratta di una serie affascinante quanto scomoda, proprio perché scava nei sensi di colpa, o anche solamente per il fatto di essere estremamente riflessiva e mettere in campo meditazioni filosofiche profonde sul destino, sulla libertà, che forse poco interessano lo spettatore medio, che è spesso più attirato dai colpi di scena, dall'azione in sé.

Un'ulteriore riflessione inquietante posta dalla serie è quella sulla fiducia negli altri esseri umani: molti dei personaggi principali si rivelano essere dei doppiogiochisti (Hawk, Campos), tutti sono in qualche modo responsabili del flashforward, non ci si può più fidare di nessuno, perché l'apparenza, molto spesso, inganna.

Allo stesso tempo, alcuni personaggi sembrano esprimere un senso di colpa che non è soltanto individuale ma collettivo, come quello dell'ex-marine Aroon Stark che, nella sua ricerca della figlia ritenuta morta in Afghanistan, ma mostrata viva nella sua visione, esprime una sofferenza personale – il dolore di non essere riuscito a essere un buon padre perché anch'egli alcolista – ma anche un turbamento civile rispetto a un'esperienza di guerra distruttiva e per molti aspetti fallimentare.

In questo senso, i punti di forza di questa narrativa, diventano, in termini di audience, punti di debolezza, perché manca un elemento rassicurante comune a molte serie, la consapevolezza che il bene, o comunque, un qualche tipo di ordine logico trionfi. Significativamente, del resto, la serie si conclude con un'immagine potente, ma allo stesso tempo estremamente inquietante: l'esplosione della sede dell'FBI di Los Angeles.

Note

[1] Il LHC è il più potente acceleratore di particelle esistente al mondo. Esso è in uso al CERN di Ginevra dal 2008, nove anni dopo l'uscita del romanzo di Sawyer. Esso rappresenta quindi uno strumento avveniristico per l'epoca in cui il testo viene scritto, ma è un riferimento all'attualità per sia per il momento in cui viene prodotta e ambientata la serie (2009-2010). Si veda questo interessante video di Repubblica.it che illustra sinteticamente la teoria del bosone di Higgs in relazione agli esperimenti del CERN.

[2] Su questo argomento si veda anche l'intervista concessa da uno dei due autori, David S. Goyer a Jeff Jensen, *Exclusive:'FlashForward' creator David S. Goyer on the show's three-month hiatus and future*, «Entertainment Weekly » 4 dicembre 2009.

[3] Intervista concessa dagli autori a Vaneta Rogers, *It's time to get 'Lost' in 'FlashForward'*, «Today Television », 22 settembre 2009.

[4] Ibidem.

di Stefania Cava

FRINGE

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Fringe*

Anno 2008-2013 (USA)

Stagioni 5 (100 episodi) Terminata

Network Fox

Creatori J.J.Abrams, Roberto Orci e Alex Kurtzman

Cast principale

Anna Torv è Olivia Dunham

John Noble è Walter Bishop

Joshua Jackson è Peter Bishop

Jasika Nicole è Astrid Farnsworth

Blair Brown è Nina Sharp

Lance Reddick è Philip Broyles

Kirk Acevedo è Charlie Francis

Mark Valley è John Scott

Seth Gabel è Lincoln Lee

Michael Cerveris è l'Osservatore

Leonard Nimoy è William Bell

La Trama

La realtà non è come appare e non tutto quello che sembra vero è necessariamente reale: questa, in poche parole, la trama di cinque stagioni di *Fringe*, ridotta drammaticamente all'osso. Dietro all'imponente successo della sci-fi, inutile dirlo, c'è molto di più: una storia avvincente e che mostra segni di cedimento soltanto nell'ultima stagione, un'affascinante e profonda evoluzione dei personaggi principali, una capacità di coinvolgimento che esercita una presa non indifferente sullo spettatore, in pieno stile J.J. Abrams.

La science fiction racconta le vicende della Fringe Division, dipartimento top secret dell'Fbi, formato da pochi, selezionati agenti che operano sotto la supervisione del Dipartimento della Sicurezza Interna degli Stati Uniti. Di stanza a

Boston, la squadra si occupa di casi estremamente particolari, definiti "di confine", apparentemente inspiegabili e che coinvolgono tutto il mondo, seguendo un inquietante ed indecifrabile schema. Tra i migliori e più giovani agenti della squadra troviamo Olivia Dunham, ombrosa e introversa, che dimostra, fin dall'inizio, uno spiccato intuito per i casi. Sua è l'idea di coinvolgere nelle indagini Walter Bishop, ex docente di Harvard, con un passato al servizio del governo americano in qualità di esperto del ramo di scienza dedito a fenomeni paranormali come il teletrasporto, la proiezione astrale, il controllo della mente. La strada per arrivare al dottor Bishop, docente di Harvard, passa tuttavia per un istituto d'igiene mentale, in cui lo scienziato è stato rinchiuso dopo essere stato giudicato malato instabile, incapace di sostenere il processo per la morte della sua assistente, deceduta in seguito ad un incendio avvenuto proprio nel laboratorio dello scienziato. A far da garante per la vita dell'eccentrico Walter al di fuori dell'ospedale è il figlio, Peter Bishop, dalla vita confusa e che non ha con il padre un dialogo da molto tempo. La prima stagione di *Fringe* inizia così, con una lunga serie di inquietanti eventi e uno scienziato eccentrico che sembra capire molto più di quello che riusciamo ad immaginare.

Storie dell'altro mondo

Fringe, a detta di molti naturale erede di *X-Files*, si trova a cavallo di due mondi e di diverse realtà. Sovvertendo ogni legge fisica conosciuta, infatti, ci permette di immaginare viaggi nel tempo e tra gli universi, valutando anche tutte le diverse possibilità nascoste in ogni scelta. Abbiamo linee temporali sfasate, interi episodi ambientati nel passato o nel futuro, senza che la serie dia allo spettatore un preavviso più significativo della sigla iniziale, sapientemente riadattata in base all'universo o all'anno in cui si svolgono i fatti.

I balzi spazio-temporali, però, non sono l'unica particolarità di *Fringe*: nel corso della serie, con una maggior concentrazione nelle prime due stagioni, ci troviamo a contatto con innumerevoli eventi paranormali (dall'uomo porcospino agli ibridi geneticamente modificati che aggrediscono i passanti) che nascondono, neppure troppo in profondità, una spiegazione estremamente reale: l'essere umano, la sua smania di controllo della natura, il suo desiderio di andare contro e oltre la vita, provocano sempre danni che vanno al di là di ogni possibile controllo, spesso causando una catena di eventi difficilmente interpretabile. Non a caso Walter, che più di tutti incarna questo desiderio di onnipotenza, è il personaggio chiave della risoluzione di quasi tutti i casi: accanto agli anni e all'esperienza, infatti, c'è qualcosa di innato che accompagna il dottor Bishop in ogni caso, spingendo il suo intuito a ripescare quei frammenti di memoria apparentemente dimenticati. Dall'altro lato della ricerca e del progresso scientifico si trova William Bell, proprietario della Massive Dynamics, la società multimiliardaria responsabile della ricerca, dello sviluppo e della produzione di innumerevoli - e non sempre legittimi - oggetti di altissima tecnologia. Bell, che in passato era stato socio e collega di Walter, rappresenta la messa in atto del desiderio di spingere il limite del lecito sempre più

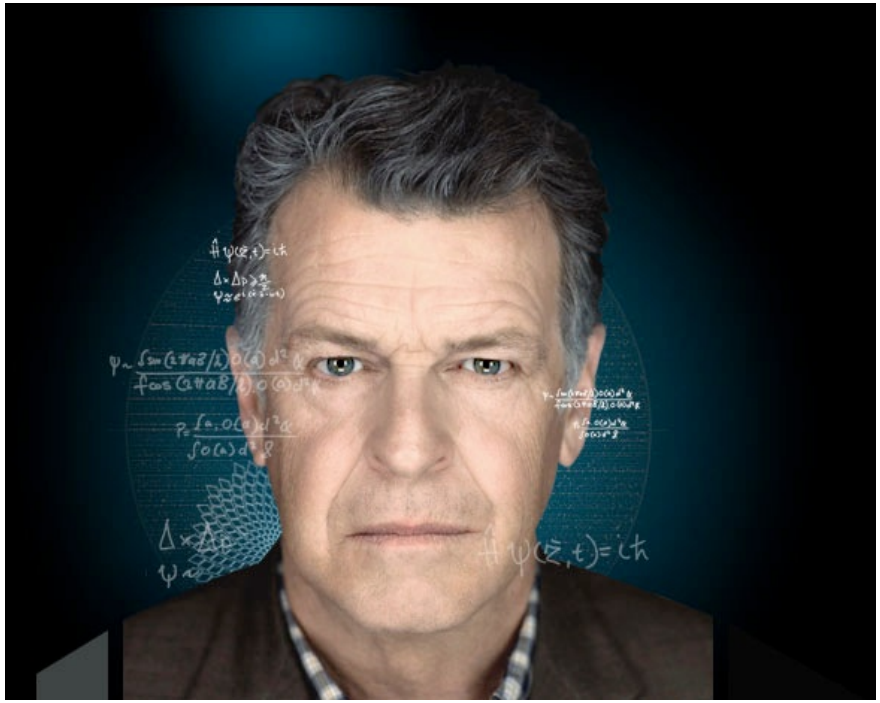
L’attore cult Leonard Nimoy nei panni del Dr.Bell.

avanti; laddove Walter era stato, volente o nolente, costretto a fermarsi, arriva il genio di William Bell, interpretato da un magistrale Leonard Nimoy.

Walter Bishop, tra genio e LSD

Il professor Bishop è indubbiamente il personaggio più complesso della serie. Se gli episodi ambientati nel passato - o nell'universo alternativo - ci mostrano un Walter calcolatore, ambizioso e arrogante, nella linea temporale principale ci troviamo davanti ad un uomo sofferente, eccentrico e tremendamente umano. Le scelte che Walter compirà nel corso della serie, nel corso della quale riusciamo ad assistere ad una crescita e ad un'evoluzione dell'uomo, che riacquista le proprie capacità mentali senza tuttavia peccare di quella superbia che lo aveva caratterizzato in passato, saranno profondamente segnate dalla presenza e dal ruolo giocato da Peter, il figlio perso e ritrovato, e da Olivia, inconsapevolmente vittima di quello che Walter era stato in passato.

Particolarmente insistente è il tema del perdono, che il professor Bishop cerca costantemente e trova grazie ad un tulipano bianco, segno di grazia richiesta a quel Dio che il vecchio Walter guardava con scetticismo. Proprio questo cartoncino bianco, nel quale viene disegnato con un tratto deciso e spesso un tulipano, verrà ripreso in più momenti della serie, come a voler spiegare ai personaggi che, per quegli errori dettati dall'amore, esiste un



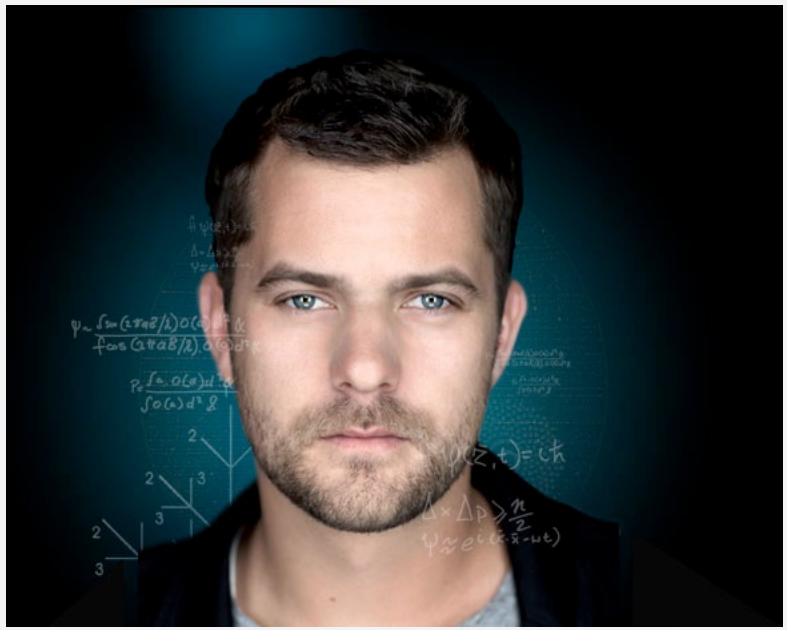
perdono, che passa però attraverso un doloroso processo catartico.
Walter porta con sé la drammatica esperienza dell'istituto d'igiene mentale: internato al St. Claire per diciassette anni, dimenticato dalla moglie e dal figlio Peter, con William Bell come unico e sempre più insistente visitatore, Walter è spesso sedato e sottoposto a terapie che poco hanno di umano. La sua maturazione, da genio arrogante a tenero anziano, eccentrico e malinconico, passa proprio attraverso l'isolamento e la lontananza dalle persone da lui più amate, per le stanze piene di chiaroscuri del St. Claire, tra le sbarre che separano il reparto dai visitatori. Al di fuori dell'ospedale, poi, Walter si vede costretto a cambiare da se stesso, ambientandosi lentamente ad un mondo cambiato durante il suo ricovero, lasciando tuttavia intravedere l'indole da scienziato che l'ospedale psichiatrico non è riuscito a portargli via. Il fascino esercitato da tutto ciò che è macabro, spesso rivoltante, il richiamo al cibo nei momenti meno indicati, le inopportune domande che rivolge al figlio o a Olivia, lo rendono un personaggio tenero e simpatico. L'allegria e l'apparente spensieratezza, però, non deve trarre in inganno: Walter Bishop porta con sé un oscuro segreto ed enormi sensi di colpa per ciò che, complice la sua indole ed il proprio lavoro avevano costretto a fare. Molti dei casi che la Fringe Division si trova ad affrontare hanno, non a caso, la firma in calce del vecchio Walter.
Durante la vita di Walter troviamo un personaggio che ritorna insistentemente e che sembra avere con lo scienziato un rapporto confidenziale e profondo: September, l'Osservatore, ha in qualche

L'Osservatore September.

modo giocato un ruolo importante nel passato di Walter, diventando testimone dei suoi sbagli e dei suoi inganni, salvando lui ed il piccolo Peter-alternativo da morte certa, dopo che il ghiaccio del lago Reiden, luogo scelto per il salto tra i mondi, aveva ceduto [1]. Proprio questo legame giocherà, nel corso delle stagioni, un ruolo sempre più importante, arrivando a farci capire meglio sia la natura di Walter che il terribile passato che ha alle spalle e spingendoci a comprendere, alla fine della quinta stagione, che la molla di ogni scelta - di Walter, di September, ma anche di Peter - sia in realtà l'amore.
Come quasi tutti i personaggi presenti in *Fringe*, anche Walter ha un alter ego nell'universo parallelo: Walternative, così chiamato dallo scienziato, è quanto di più lontano ci possa essere dal

Walter nell'universo alternativo.

Walter che siamo abituati a conoscere. Segretario della Difesa degli Stati Uniti, ancora felicemente sposato, non si è dato pace dalla scomparsa del figlio Peter e ha iniziato a combattere, grazie all'ambra, usata per tamponare i buchi dimensionali, e alla Fringe Division, i danni causati dal primo attraversamento dei mondi, avvenuto nel 1985.
La vita di Peter Bishop è stata scandita da un consiglio, "sii un uomo migliore di tuo padre", ripetuto dalla madre con tutta la tristezza e la rassegnazione di cui solo il personaggio di Elizabeth, segnata da drammi e depressione, è capace. Essere un uomo migliore di un genio arrogante, un uomo migliore di un padre assente, si è tuttavia rivelato particolarmente arduo per il giovane che, nel momento in cui incontra Olivia, in Iraq, ha una vita quantomeno turbolenta. L'evoluzione del personaggio di Peter passa inevitabilmente attraverso il recupero del rapporto con il padre, che - come abbiamo visto - combatte tra gli effetti del St. Claire ed i sensi di colpa. Proprio Peter, scopriremo nel corso delle stagioni, gioca un ruolo fondamentale in questo senso, dal momento che le scelte più terribili che Walter si ritroverà a compiere saranno dettate dall'amore per il figlio, malato incurabile, morto in un universo e con pochissime possibilità di sopravvivenza nell'altro. Lo scienziato, dopo aver trovato una cura, attraverserà così gli universi, violando ogni legge naturale, incrinando l'equilibrio di due mondi, solo per salvare l'altra



Peter Bishop, "Na einai kalytero anthropo apo ton patera toi"

versione di suo figlio e, almeno negli intenti, riconsegnarlo alla vera famiglia. Inutile dire che quest'ultima parte del piano non riuscirà e Walter si ritroverà, per amore di Elizabeth, a crescere l'altra versione di suo figlio, combattendo contro i ricordi del ragazzino.
Prima di entrare a far parte della Fringe Division Peter vive una vita di espedienti e di inganni, aiutato da un'intelligenza fuori dal comune, ereditata dal padre. La morte della madre, suicida, lo raggiunge quando è in Europa e contribuisce ulteriormente a farlo allontanare dal padre, già rinchiuso al St. Claire e riconosciuto da Peter come il vero colpevole della disgregazione della famiglia. Riluttante all'idea di restare a Boston, Peter capirà nel corso del tempo di essere importante, sempre più fondamentale, per la risoluzione dello Schema e per la salvaguardia degli universi, solo personaggio ad essere realmente unico, senza doppioni. L'arduo compito che spetterà a Peter sarà, infatti, quello di portare la pace tra i due universi, pena la distruzione di entrambi: una volta conclusa la missione il giovane sparirà, dallo spazio e dalla memoria, senza che nessuno - né Walter, né Olivia - ne percepisca la mancanza. La ricomparsa in una nuova linea temporale, in cui la sua identità non ha avuto possibilità di svilupparsi a causa della morte sopraggiunta troppo presto, turberà quindi non poco gli altri personaggi, anche se, grazie alla forza dell'amore che lega Peter all'agente Dunham e Walter al proprio figlio, il ricongiungimento sarà possibile.
Il rapporto con Olivia contribuisce non poco alla crescita di Peter: ignari del fatto che già da bambini giocavano insieme, a Jacksonville, quando lei era sottoposta agli esperimenti del padre di lui, i due impiegano parecchio tempo per innamorarsi, soprattutto a causa degli ostacoli incontrati sul percorso, dall'altra Olivia - il doppione inviato dal Walter dell'universo alternativo, che si sostituisce alla Dunham "originale" - alla scomparsa e ricomparsa di Peter.
Peter ha un gran cuore ed incarna l'eroe buono e coraggioso, disposto a sacrifici enormi per il bene di chi ama: proprio questa sua caratteristica, sempre più evidente, sarà la chiave dell'ultima stagione, ambientata nel 2036 e nel corso della quale incontriamo Henrietta, la figlia avuta con Olivia. La ragazza, dispersa da

piccolissima in seguito alla prima invasione degli Osservatori, è cresciuta senza i genitori ed è diventata membro attivo della resistenza contro i nemici: dopo aver liberato dall'ambra il padre, la madre, il nonno ed Astrid, combatterà con loro il terribile e spietato capitano Windmark, arrivando all'estremo sacrificio.

Peter, a pezzi ed ora consapevole del dolore provato dal padre, tenterà il possibile e l'impossibile per vendicare la figlia, rischiando la propria vita e rientrando appieno nella logica del perdono tanto cara a Walter.

Olivia Dunham, la bambina e il cortexiphan

Ogni personaggio di *Fringe* incarna un modello ben definito: se Walter è lo scienziato pazzo redento, se Peter è l'eroe senza paura, Olivia rientra a pieno titolo in quella categoria di eroine coraggiose e determinate cui il grande schermo ci ha abituato.

Ombrosa, cupa, sempre vestita di nero, seria: l'aspetto esteriore della Dunham riflette il carattere della ragazza, che convive con un passato complicato e che, all'inizio della serie, deve fronteggiare il tradimento e la perdita del proprio collega e partner, John Scott. Al pari di Peter, anche Olivia capirà la propria importanza nel corso delle stagioni, scoprendo anche sulla propria pelle gli effetti del passato di Walter: ancora bambina, venne infatti inclusa in un progetto che prevedeva la somministrazione ai più piccoli di un ritrovato chimico, il Cortexiphan, capace di incrementare le loro possibilità di andare oltre ai limiti socialmente e naturalmente imposti dalla società. Grazie a questo farmaco, Olivia sviluppa l'abilità di viaggiare tra gli universi senza bisogno di macchinari e di riconoscere, grazie ad un bagliore, tutto ciò che non proviene da questo mondo: tutte caratteristiche che torneranno estremamente utili nel corso delle stagioni.

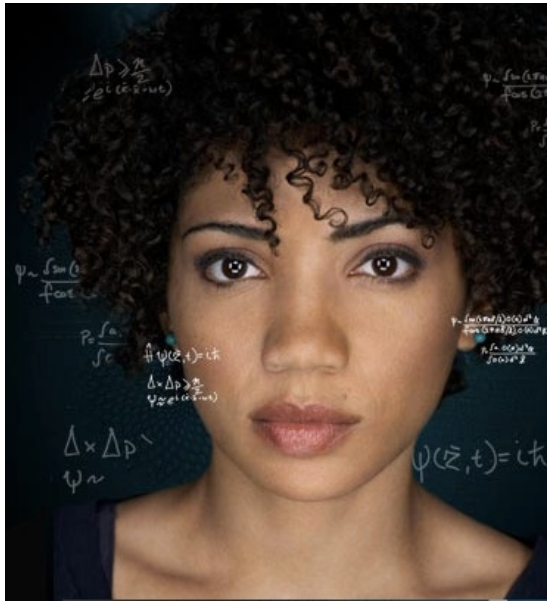
Lo scetticismo di Olivia e la sua innata incapacità di provare fiducia, complice il violento patrigno dal quale è stata cresciuta, lasceranno spazio nella serie all'amore per Peter e al coraggio di affrontare realtà diverse, lontane dalla logica comune e spesso dolorose. La capacità di sopravvivenza in un mondo ostile, il dolore per la scomparsa della propria bambina, l'incoscienza con cui accetta le somministrazioni forzate di Cortexiphan e rischia la vita per scoprire la verità, la rendono a poco a poco più umana, meno rigida di quanto fosse all'inizio della prima stagione. Nonostante la natura indipendente, Olivia si affeziona molto ai suoi colleghi, da John - con il quale all'inizio della serie ha una

relazione - a Charlie, fino ad arrivare a Lincoln, a tratti alter ego di Peter e che, non a caso, si innamorerà e sposerà la Olivia alternativa, decidendo di abbandonare per sempre il proprio universo. Proprio con lei, così simile ma così profondamente differente, Olivia avrà i problemi maggiori. Indipendentemente dall'antipatia dettata dalle due diverse fazioni cui appartengono, le due sono, per certi versi, due versioni diametralmente opposte della stessa persona: una rossa, l'altra bionda, una solare, l'altra cupa, una con un guardaroba colorato, l'altra monocromatica. Nel trovarsi di fronte ad una versione di sé meno controllata, Olivia si sente smarrita, arrivando a supporre che la vita dell'altra sia di gran lunga migliore della sua. Le differenze tra le due, però, sono più di natura etica che non fisica e comportamentale: lo stesso Peter, infatti, innamorato di Olivia, non riesce a distinguere il doppione dall'amata e inizia con l'Olivia alternativa una relazione.

Le due versioni di Olivia.

Uno sguardo alla Fringe Division, tra passato, futuro e altri mondi

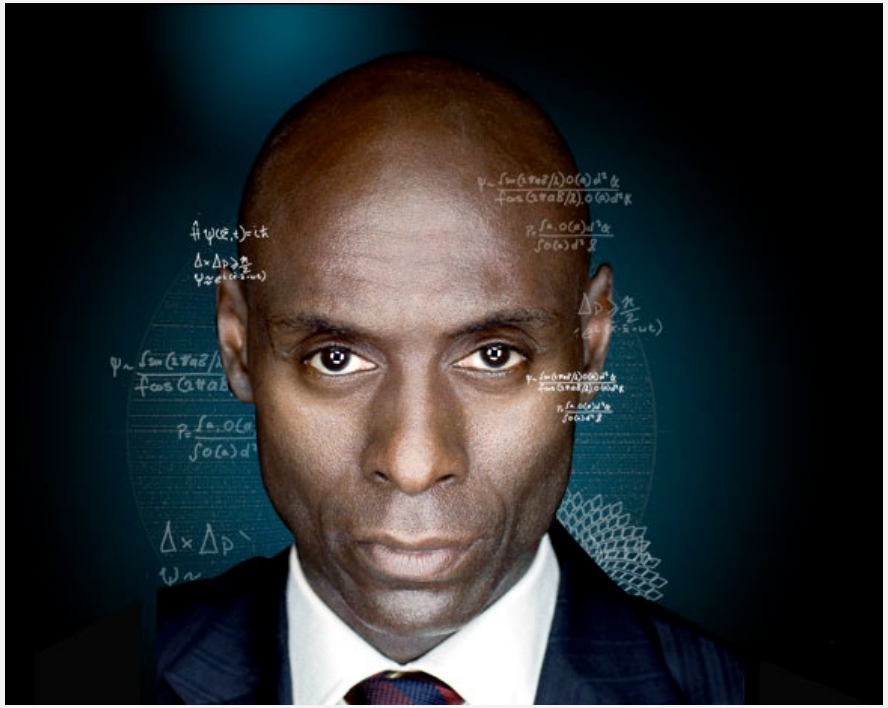
Una serie televisiva che abbia linee temporali ed universi contemporaneamente presenti non può non contare su svariati personaggi. Per non creare eccessiva confusione, però, a modificarsi è solo l'indole dei diversi protagonisti, differenti a seconda del momento o del luogo in cui ci troviamo, ma non il loro aspetto. Se nella nostra versione di universo, così, Walter è un tenero e allucinato vecchietto, nell'altro riveste la carica di Segretario della Difesa degli Stati Uniti ed è determinato e spietato, mentre Olivia, che per noi è cupa e ligia al dovere diventa, nell'altra versione di sé, solare ed espansiva. Tra i tanti personaggi incontrati troviamo Astrid, assistente di Walter in un mondo, esperta militare in campo statistico e affetta dalla sindrome di Asperger nell'altro. Con pazienza e dolcezza la ragazza sopporta i diversi nomi che Walter le assegna, affezionandosi sempre di più all'eccentrico professore e assecondando quasi tutte le sue assurde richieste. Esperta in



diversi campi, dalla crittoanalisi alla linguistica passando per la pirateria informatica, ricopre un ruolo più marginale rispetto ad Olivia, ma incarna anche caratteristiche umane e di dolcezza che sono lontane dall'agente Dunham. Proprio per queste sue particolarità si relaziona con commovente dolcezza con Walter, arrivando, nell'ultimo episodio della stagione finale, ad essere protagonista insieme a lui di una delle più commoventi scene di tutta la serie.

Un altro personaggio femminile estremamente importante è Nina Sharp, braccio destro di William Bell e collegata a tutti i diversi personaggi della serie: amica di vecchia data di Walter, Nina è infatti stata una delle uniche amiche del Peter originale, testimone oculare del passaggio tra gli universi, unico contatto di Bell, sentimentalmente coinvolta in una confusa e appena accennata storia con Broyles, madre adottiva di Olivia in una differente linea temporale. Se all'inizio della prima stagione Nina Sharp sembra essere incline al doppiogioco ed interessata solo al proprio tornaconto, impareremo nel corso delle puntate ad apprezzarne lo spirito di sacrificio, riconoscendo i dolori che ha sopportato, soprattutto per amore di William Bell.

Un'altra grande, giovane donna che troviamo in questa serie è Henrietta Bishop, frutto dell'amore tra Peter e Olivia. Scomparsa, come abbiamo già detto, in tenera età, la ragazza ritorna nell'ultima stagione [2], come membro della Fringe Division, ora controllata dagli Osservatori, ma anche appartenente alla resistenza, che da anni combatte per reagire al dominio degli oppressori. Henrietta ha in sé molto della madre ed è simile a lei al punto che Broyles non può fare a meno di riconoscerla quando, nel 2031, la incontra su una scena del



Il capo della Fringe Division Broyles.

crimine: proprio questa somiglianza le permetterà di entrare nella Fringe Division, ancora sotto il comando del vecchio Philip, che sente in cuor suo il dovere di proteggere la figlia degli amici scomparsi.
Quale sia l'infanzia di Etta, non è dato saperlo: dopo la sparizione, infatti, la bambina non è più riuscita a mettersi in contatto con i genitori, che, scopriremo nel corso della serie, si sono ambrati per sfuggire agli Osservatori. Un contatto con il passato, una traccia delle proprie origini, è però importante per Henrietta, che non a caso indossa una collana, ritrovata nel portagioie della madre durante una visita nella vecchia casa dei genitori, che ha per ciondolo proprio il bossolo del proiettile che ha ucciso - anche se per poco - Olivia, impedendo così a William Bell di distruggere gli universi. Henrietta dimostra di avere il coraggio e le capacità dei genitori, schierandosi a favore dei più deboli e lottando contro gli Osservatori al punto di essere uccisa dal Capitano Windmark. Proprio la sua morte, avvenuta davanti agli occhi inermi di Peter e Olivia, la trasforma in un simbolo della resistenza, che vede in lei l'eroina che si è sacrificata per un fine più alto, la liberazione dagli oppressori. La scomparsa della ragazza, inoltre, farà da forza propulsiva per la vecchia Fringe Division che si ritroverà, vent'anni dopo, a seguire le tracce di un piano elaborato da Walter ma di cui non esiste più memoria.

Gli Osservatori: tra controllo e redenzione

Non esiste episodio di *Fringe* che non abbia al proprio interno una comparsa dell'Osservatore September. Riconoscibili dal completo scuro e dal Borsalino in testa, dal volto glabro e inespressivo, gli Osservatori partecipano ad ogni evento della storia dell'uomo, senza proferir parola o intervenire nei fatti. Apparentemente anonimi, si confondono molto bene con gli impiegati in giacca e cravatta che passeggiano nervosamente per le vie di New York e hanno il preciso compito di osservare gli eventi, annotando su un taccuino tutto quello che avviene in un determinato momento della storia. Per le prime quattro stagioni gli Osservatori sembrano così innocui, dai nomi che corrispondono a quelli dei mesi, spesso trasgressori della regola che impedisce loro di intervenire nella storia: September, lo abbiamo già visto, salva il piccolo Peter e diventa amico di Walter, mentre August, innamorato di una ragazza, si espone al punto di salvarle la vita. All'inizio della quinta stagione, però, qualcosa cambia: gli Osservatori non sono più soltanto dodici uomini in giacca e cravatta che non hanno alcuna influenza sulla trama, ma un vero e proprio esercito di dominatori spietati e senza cuore, che hanno invaso la terra e che la controllano brutalmente.

Scopriamo così che i dodici personaggi a cui eravamo abituati non erano altro che scienziati, inviati da un futuro, presenti nella storia per apprenderne gli eventi salienti e tornati indietro nel tempo per conquistare la Terra dopo aver irrimediabilmente avvelenato, nel XXVII secolo, il loro pianeta. A partire dal 2015, l'anno della "Grande Epurazione", gli Osservatori sono così diventati i padroni del nostro pianeta, dopo aver instaurato una dittatura costata la vita a migliaia di persone. Quello che più colpisce degli Osservatori, però, è la loro appartenenza alla razza umana, di cui rappresentano una terribile evoluzione: September, che nel frattempo ha perso le caratteristiche da Osservatore e ha iniziato a farsi chiamare semplicemente Donald, spiega nel corso della quinta stagione che, a causa di una scoperta avvenuta nel 2167 ad opera di alcuni scienziati norvegesi, il cervello umano è stato sottoposto, grazie ad un piccolo processore, ad un aumento della parte razionale che incrementa l'intelligenza a spese della parte emozionale. Di fatto, gli

Osservatori sono umani altamente evoluti ma incapaci di provare qualsiasi emozione, dall'odio alla pietà passando, ovviamente, per l'amore. La riproduzione stessa avviene tramite prelievo di DNA, senza che si sviluppi un amore paterno o un concetto di famiglia: a rompere questo equilibrio, però, interviene quel che sembra un bambino, altamente intelligente ma profondamente empatico. Il piccolo, figlio di September, viene considerato da tutti gli altri Osservatori una semplice anomalia: presente già nella prima stagione, rivelerà la propria importanza soltanto nell'ultima, quando capiremo, grazie a Donald, che il bambino dovrà attraversare ancora una volta gli spazi e il tempo, arrivando nella Norvegia del 2167 per impedire la nascita degli Osservatori.
Ad accompagnarlo, inutile dirlo, ci sarà un padre: Donald, ucciso poco prima di attraversare il varco, verrà così sostituito da Walter, che si ritroverà, per l'ennesima volta, a viaggiare nel tempo con un bimbo da salvare per mano. Il fil rouge che collega Walter,

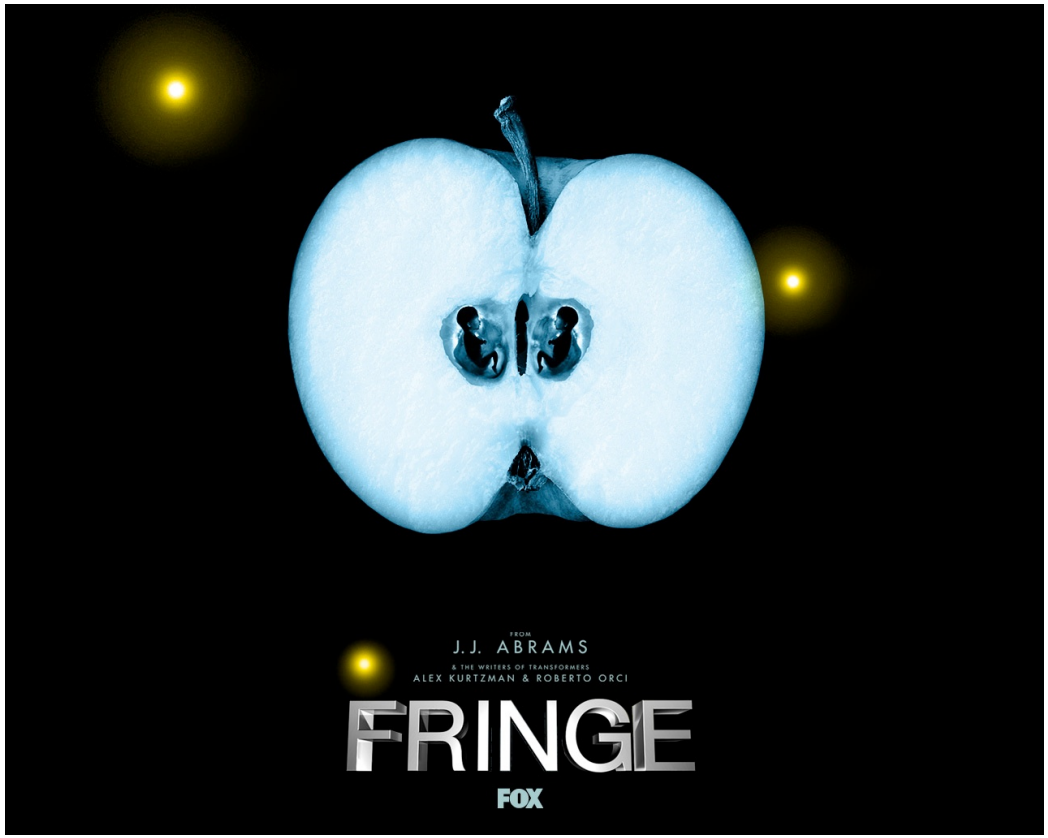
Peter, Donald, Etta e l'anomalia è proprio nascosto nella toccante immagine del vecchio e del bambino che attraversano il portale: l'amore di un padre per il proprio figlio, che spinge un brillante

Il tulipano bianco.

scienziato a costruire una macchina capace di violare le leggi della fisica, è lo stesso che porta un anziano a sacrificarsi per permettere ad un giovane padre di riabbracciare la propria bambina e che aiuta un essere con una intelligenza suprema a rinunciare all'infinito potere del proprio cervello per amore di un'anomalia. Il tulipano bianco, simbolo del perdono tanto desiderato, passa così dalle mani di Walter a quelle di Peter, chiudendo un cerchio che dimostra la forza dell'amore che lega un padre al proprio figlio.

Il codice Fringe e la sigla

Arrivati alla fine di questo saggio è evidente come *Fringe* sia molto più di quel che può sembrare. Tra i tanti dettagli divertenti, a partire dall'easter egg di September nascosto in ogni puntata, troviamo i glifi, fotogrammi inseriti in diversi momenti di ogni episodio, rappresentanti figure - una foglia, un fiore, una mela, una rana, una farfalla, un cavalluccio marino, una mano o un volto - corrispondenti a lettere dell'alfabeto. Presenti in ogni episodio per cinque volte a schermo intero, prima dell'intermezzo pubblicitario, rappresentano un vero e proprio alfabeto nascosto, definito da Abrams "codice della serie", che permette la ricostruzione di una parola utile per la soluzione dell'enigma. A dare un significato al "codice dei glifi" è stato Julian Sanchez, nel marzo del 2009: grazie a lui è stata poi sviluppata un'app, capace di tradurre a tutti i telespettatori americani il significato delle immagini, inspiegabilmente tagliate nell'edizione italiana.



Anche la sigla di *Fringe* rappresenta una particolarità curiosa della serie: realizzata in computer grafica, contiene al suo interno non pochi messaggi nascosti e si adatta a seconda dell'universo o del periodo storico in cui l'episodio è ambientato. Durante le animazioni compaiono inoltre alcune scritte che rappresentano argomenti tipici della Fringe science, dalla nanotecnologia al teletrasporto, passando per le equazioni scritte a mano e difficilmente interpretabili. Mentre la versione "classica" dell'universo può contare su una sigla dai colori freddi, dal blu al verde, troviamo per l'universo parallelo colori caldi, più che altro rossi; nel caso di episodi ambientati in tutti e due i mondi, le sigle si mescolano. Per due volte, inoltre, compare una sigla realizzata con una computer grafica molto più semplice, riconducibile agli anni Ottanta, periodo di ambientazione dei due episodi flashback, mentre per la quarta stagione, dove i due universi collaborano grazie alla creazione del ponte di Liberty Island, troviamo i colori dell'ambra.

L’avvento degli Osservatori non poteva influenzare anche la sigla: cupa, realizzata nei toni del blu notte, mostra un impulso elettrico che ricorda i neuroni e un’ambientazione che suscita l’idea di un campo di detenzione. Le scritte che rappresentavano la scienza di confine vengono sostituite da ciò che gli Osservatori hanno sottratto alla razza umana, dall’individualità alla libertà di espressione.

Note

[1] In una diversa linea temporale, però, September ha scelto di non intervenire e il Peter alternativo, salvato da Walter, è morto annegato. Per questo motivo il Walter che ritroviamo nella quarta stagione, che ha visto morire il proprio figlio due volte, non riesce a credere al fatto che quel ragazzo che si spaccia per suo figlio sia realmente Peter Bishop, proveniente da un'altra linea temporale.

[2] La prima apparizione di Etta Bishop, già membro della Fringe Division, avviene in realtà in un episodio della quarta stagione: la ragazza era stata infatti contattata da un membro della resistenza dopo il ritrovamento dell’originale squadra Fringe, perfettamente ambrata. Henrietta riesce così a salvare il padre, il nonno e Astrid, che ritroveremo insieme a lei all’inizio della quinta stagione, interamente ambientata nel futuro, nell’anno 2036.

di Kelly Andrade

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Game of Thrones*

Anno 2011 (USA)

Stagioni 3 (30 episodi) In produzione

Network HBO

Creatori David Benioff e George R.R.Martin

Cast principale

Peter Dinklage è Tyrion Lannister

Lena Headey è Cersei Lannister

Maisie Williams è Arya Stark

Emilia Clarke è Daenerys Targaryen

Michelle Fairley è Catelyn Stark

Kit Harington è Jon Snow

Jack Gleeson è Joffrey Baratheon

Richard Madden è Robb Stark

Nikolaj Coster-Waldau è Jamie Lannister

Charles Dance è Tywin Lannister

Sean Bean è Ned Stark

La Trama

Game of Thrones è una serie prevalentemente di stampo fantasy, basata sulla saga di libri *A Song of Ice and Fire* scritti da George R.R. Martin.
Le vicende hanno luogo nei continenti immaginari di Westeros ed Essos, in un non identificato periodo storico che ricorda l'Europa Medievale.

La principale particolarità di questo mondo sta nella lunga durata delle stagioni: le estati durano decenni e gli inverni addirittura intere generazioni.
Qui si scontrano per il potere varie nobili famiglie sparse per Westeros, ognuna legata all'altra a causa di una complicata storia precedente basata su intrighi, inganni, alleanze e parentele che vanno avanti da generazioni e che arrivano al culmine proprio all'inizio del racconto.
Le famiglie più importanti attorno a cui si sviluppano gli eventi sono: gli Stark di Winterfell (Grande Inverno), i Baratheon di Storm's End (Capo Tempesta), i

Lannister di Casterly Rock (Castel Granito), i Targaryen anticamente di Dragonstone (Roccia del Drago) e poi di King's Landing (Approdo del Re), i Tully di Riverrun (Delta delle Acque), gli Arryn di The Eyrie (Nido dell'Aquila), i Greyjoy di Pyke, i Tyrell di Highgarden (Alto Giardino) e i Martell di Sunspear (Lancia del Sole) nel principato di Dorne.

Geografia

Il vasto territorio in cui si svolgono le vicende narrate in *Game of Thrones* è diviso in due continenti chiamati Westeros (situato a Ovest) ed Essos (situato a Est), al centro dei quali c'è l'agglomerato di isole chiamate Stepstones. A Sud di Westeros ci sono le Isole d'Estate (Summer Islands), mentre a Sud di Essos c'è un terzo continente di nome Sothoryos che però finora non è stato menzionato.

La mappa del territorio di Westeros.

A separare Westeros ed Essos c'è il Mare Stretto (The Narrow Sea), che oltre a una spartizione fisica rappresenta anche un divario socio-culturale tra i due territori.
Westeros, luogo in cui hanno luogo la maggior parte delle dinamiche e dei conflitti tra i personaggi, si suddivide in nove regioni che sono: Oltre la Barriera (Beyond the Wall), il Nord (The North), La Valle di Arryn (The Vale of Arryn), le terre dei Fiumi (The Riverlands), le terre dell'Ovest (The Westernlands), le Isole di Ferro (The Iron Islands), le terre della Corona (The Crownlands), le terre della Tempesta (The Stormlands), l'Altopiano (The Reach), il Principato di Dorne (Dorne). La parte più in alto del Nord è caratterizzata dalla Barriera (The Wall): alta e possente fortezza

che divide Westeros dai gelidi luoghi dei Bruti (i Wildings, popolazione selvaggia che pur di non dover sottostare a nessuna casata ha scelto di abitare i luoghi freddi e ostili oltre la Barriera). Tutto ciò che c'è dopo la Barriera, invece, è considerato Westeros e chiamato comunemente terra dei "Sette Regni" in memoria del periodo in cui il territorio non era ancora unificato e ogni casata aveva il controllo delle proprie zone.

Il Nord si protrae fino all'Incollatura (The Neck), la parte che si restringe all'altezza delle Torri Gemelle (The Twins). Questo territorio è caratterizzato da un clima freddo e ricoperto di vaste foreste, dove la neve cade anche durante le estati. Subito dopo l'Incollatura ci si addentra nei territori della Valle di Arryn e delle Terre dei Fiumi, spesso paludosi a causa della grande presenza di corsi d'acqua. Oltrepassando l'Incollatura ci si addentra nella parte Sud di Westeros.

Qui troviamo le Isole di Ferro, la città principale della Valle di Arryn, Nido dell'Aquila (The Eyire) e quella delle terre dei Fiumi, Delta delle Acque (Riverrun).

Scendendo verso un clima più mite, si trova la parte più importante di Westeros: le terre della Corona con la capitale Approdo del Re (King's Landing). A ovest della capitale c'è Castel Granito (Casterly Rock) facente parte delle terre dell'Ovest appunto, dove il territorio è collinare e ricco di minerali preziosi. A Est invece c'è l'isola di Roccia del Drago (Dragonstone).

Westeros finisce con il vero Sud (geograficamente parlando), nelle zone calde dell'altopiano di Alto Giardino (Highgarden) e il Principato di Dorne, dove si trova Lancia del Sole (Sunspear).

La durata delle stagioni è totalmente imprevedibile e varia in modo casuale. L'unica cosa certa è che le estati durano decenni e gli inverni possono durare intere generazioni.

Essos, a differenza di Westeros, si estende in longitudine e in generale ha un clima che va dal temperato, al subtropicale, fino all'afoso delle zone deserte. La parte abitata si trova solo sul versante occidentale e a Sud, tutto il resto è deserto.

È costituito da sei regioni: Le città Libere (The Free Cities), il Mare Dothraki (Dothraki Sea), La Penisola di Valyria (Valyrian Peninsula), La baia degli Schiavisti (Slaver's Bay), La Desolazione Rossa (The Red Waste) e la Terra delle Ombre (The Shadow Lands).

Le città Libere si trovano sulla costa occidentale e sono nove città stato: Pentos, Braavos, Lys, Qohor, Norvos, Myr, Tyrosh, Volantis e Lorath.

Il Mare Dothraki si estende nella parte centrale del continente ed è un'immensa prateria che è chiamata mare perché con il vento l'ondeggiare dell'erba ricorda il movimento delle onde. L'unico centro abitato presente è Vaes Dothrak, città sacra della popolazione Dothraki.
La penisola di Valyria è un agglomerato di isole a Sud di Essos che si sono formate dopo il "Disastro di Valyria" (Doom of Valyria) [1]. La Baia degli Schiavisti si trova a Est della Penisola di Valyria ed ha tre città principali: Meeren, Yunkai e Astapor.
La Desolazione Rossa, invece, è costituita da un grande deserto di colore rosso molto arido e inospitale. Ai suoi confini, si trova la città di Qarth, una piccola oasi all'estremo del continente.
Essos si espande ulteriormente verso Est, ma i suoi limiti non sono ancora conosciuti.

Società

Come già detto in precedenza, ci sono varie differenze socio-culturali tra Westeros ed Essos che riguardano soprattutto la struttura della società e la religione.
La religione è sicuramente uno dei perni più importanti di Westeros.
Ci sono quattro religioni che sono professate da Nord a Sud del continente: la più importante e diffusa è il Culto dei Sette Dei (Faith of the Seven) chiamata anche dei Nuovi Dei (The New Gods) praticata soprattutto al Centro – Sud e che ha sovrastato l'Antica Religione degli Dei della Foresta (The Old Gods of the Forest), che invece sopravvive al Nord. Si basa sulla fede in un

solo dio che si divide in sette figure: il Padre che rappresenta la giustizia, la Madre che rappresenta la fertilità, il Guerriero che rappresenta la guerra, la Vergine che rappresenta la castità e l'innocenza, il Fabbro che rappresenta il lavoro, la Strega che rappresenta la saggezza e lo Straniero che rappresenta la morte e l'ignoto. L'ordine dei Sette Dei prevede dei sacerdoti chiamati Septon e delle sacerdotesse chiamate Septe che sono incaricati di portare consiglio alle casate che servono e all'educazione dei figli.
La prima religione di Westeros invece, era appunto quella degli Antichi Dei (The Old Gods), un culto basato semplicemente sulla preghiera all'albero-diga detto comunemente Albero del Cuore (Heart Tree), su cui è impresso un volto che rappresenta quello degli spiriti e che si trova nel Parco degli Dei (Goodswood), un bosco sacro che ogni casata del Nord possiede nel suo castello.
Altra religione è quella del Dio Abissale (The Drowned God), praticata esclusivamente a Pyke e che consiste nella venerazione

di un dio duro e crudele che crede nell'importanza della vita marittima e piratesca, tipica delle Isole di Ferro. Suo oppositore è il Dio della Tempesta (The Storm God), che risiede sulle nuvole e prova piacere ad abbattere sugli uomini vento e tempeste per farli affogare. L'unico rito previsto da questa religione è il battesimo dei neonati nell'acqua del mare fino allo svenimento, seguito da un brusco risveglio da parte del sacerdote che lo consacra alla divinità. Da questo rito nasce il motto delle Isole di Ferro: «Ciò che è morto non può morire mai, ma si rialza più forte e più forte». I sacerdoti del Dio Abissale sono chiamati Uomini Affogati (Drowned Men) e vestono con i colori del mare: verde, grigio e blu.

Il Trono di Spade.

A Essos invece le religioni conosciute sono tre: quella del Signore della Luce, quella del Dio dalle Molte Facce e quella del Grande Stallone.

Il culto del Signore della Luce (The Lord of the Light), è basato sulla guerra costante tra oscurità e luce che rappresentano vita e morte. L'ordine di questa religione è chiamato Preti Rossi per via dei mantelli porpora che indossano. Oltre a possedere abilità magiche, i preti e le sacerdotesse possono, se il Signore della Luce glielo concede, vedere il futuro o resuscitare i morti. Pur non essendo molto popolare a Ovest, il culto ha preso piede anche a Westeros e soprattutto a Roccia del Drago, tramite l'influenza di Melisandre su Stannis ed è praticata anche dalla Fratellanza senza Vessilli (The Brotherhood Without Banners).

Il Dio delle Molte Facce (The God of Death), è un culto seguito da una setta di assassini della città libera di Braavos chiamati Uomini senza Faccia (The Faceless Men), perché molto silenziosi e letali al punto da non essere mai scoperti quando vogliono colpire un bersaglio. Sono molto conosciuti a Essos, ma anche a Westeros, dove spesso sono richiesti i loro servigi. Infatti, essendo questa religione basata sul concetto che la morte è un dono perché pone fine alle

sofferenze terrene, gli Uomini senza Faccia non uccidono mai per loro volontà, ma solamente su richiesta di qualcun altro.
Il loro motto è Valar Morghulis che significa «Tutti gli uomini devono morire», cui solitamente si risponde con Valar Doheris, ossia «Tutti gli uomini devono servire».
La terza religione di Essos è quella praticata dalla popolazione Dothraki che venera il Grande Stallone (The Great Stallion). Per i Dothraki infatti, il cavallo è un animale sacro e l'unica possibile divinità. Essendo un popolo nomade non ci sono templi in cui pregare, né riti o preghiere da eseguire. L'unico posto sacro è Vaes Dothrak dove, al suo ingresso, risiede un'imponente struttura composta dalle statue di due stalloni rampanti.
Oltre a dei colori e dei sigilli peculiari, ogni casata di Westeros ha un motto che la rappresenta e che è spesso nominato durante gli episodi.

Lo stemma degli Stark è un Metalupo grigio in corsa su sfondo bianco ghiaccio, il motto invece è «Winter is Coming» («L'inverno sta arrivando») il cui significato, a differenza della maggior parte degli altri motti, è di avvertimento e di costante vigilanza.
Essendo i signori del Nord, gli Stark si sforzano di essere sempre preparati per l'arrivo dell'inverno che colpisce duramente le loro terre.
Il senso metaforico più profondo invece, esprime il concetto che ci sono sempre dei periodi negativi nelle nostre vite, e anche se le cose sono buone ora (in estate), dobbiamo essere sempre pronti per i periodi di buio (in inverno), quando le avversità si abbattono su di noi.
Il sigillo dei Lannister, invece, è un Leone d'oro su sfondo porpora e il motto è «Hear me Roar» («Udite il mio Ruggito»), ma quello con cui tutti li conoscono è «A Lannister always pays his debts» («Un Lannister paga sempre i propri debiti»), che solitamente è menzionato in modo negativo dal resto del regno, per sottolineare la florida situazione economica della famiglia Lannister che è riconosciuta come la più benestante di Westeros.
Quello dei Baratheon è un Cervo nero incoronato su sfondo oro. Il loro motto è «Ours is the Fury» («Nostra è la Furia»). I Targaryen hanno come stemma un Drago rosso a tre teste su sfondo nero con motto «Fire and Blood» («Fuoco e Sangue»). I Tyrell hanno come stemma una rosa dorata su sfondo verde erba e il loro motto è «Growing Strong» («Crescere Forti»). I Greyjoy sono rappresentati da una Piovra dorata su sfondo nero con il motto «We Do Not Saw » («Noi non seminiamo») per sottolineare che

tutto ciò che hanno lo conquistano con il ferro, ossia con la spada e la violenza. I Martell, invece, hanno come sigillo una lancia dorata che trafigge un sole rosso su sfondo arancione. Il loro motto, che è uno dei più auto celebrativi tra tutte le casate di Westeros, recita: «Unbowed, Unbent, Unbroken» («Mai inchinati, mai piegati, mai spezzati») perché sono l'unica famiglia a non essere mai stata conquistata nel corso della storia.

Per ogni casata c'è anche un cognome che serve a identificare i figli bastardi, pratica molto comune anche se condannata dalla religione, che di solito è rappresentato dalla zona di provenienza della famiglia in cui sono nati, esclusivamente da parte di madre [2].

Al Nord sono chiamati Snow, nella Valle di Arryn Stone, nelle terre dei Fiumi Rivers, nelle terre dell'Ovest Hill, nelle Isole di Ferro Pyke, nelle terre della Corona Waters, nelle terre della Tempesta Storm, nell'Altopiano Flowers e nel Principato di Dorne Sand.

Per poterlo usare però, i bastardi devono avere almeno uno dei genitori nobili e soprattutto essere stati accettati dalla famiglia. Se non sono riconosciuti, non hanno soprannome.

Le lingue parlate a Essos sono diverse, ma le più conosciute sono il Valyryano e il Dothraki, mentre l'unica lingua ufficiale di Westeros è chiamata la Lingua Comune (Common Tongue).

Nel mondo di *GoT* molto importanti sono anche alcuni animali che hanno con l'uomo un rapporto particolare. Questi sono: i corvi, utilizzati in tutti i Sette Regni come metodo di comunicazione per notizie particolarmente urgenti, i Metalupi che si trovano solo al Nord e sono considerati dal resto di Westeros degli esseri quasi mitologici, vista la rarità con cui possono essere trovati, i cavalli che nella cultura Dothraki sono visti come animali sacri e i draghi che sono considerati una rarità assoluta perché si credono estinti da anni e portatori di distruzione, ma anche di potere.

La sigla

Fondamentale per la stimolazione visiva dei vasti luoghi di Westeros è la sigla, che in modo sapiente ci introduce alle vicende narrate grazie ad una vera e propria visita guidata.
L'idea di introdurre lo spettatore tramite la mappa dei luoghi in cui si svolge il racconto vuole riprendere l'usanza comune della letteratura fantasy in cui all'inizio di ogni libro è rappresentata la mappa dei luoghi descritti. La sigla, dalla durata di 1:42", consiste in una mappa tridimensionale del mondo di *Game of Thrones*, con i continenti di Westeros ed Essos posti all'interno di una sfera. Al centro di questa sfera c'è una fonte brillante, che si scopre essere un sole circondato da degli anelli rotanti.
Dovendo riprendere gli innumerevoli luoghi del racconto, ogni qualvolta ci si sposta di location negli episodi, la sigla cambia e va ad aggiungere o sostituire un luogo nella mappa [3].
Oltre a far orientare gli spettatori, questo espediente anticipa dove avrà luogo l'azione e di conseguenza che personaggi si potranno vedere nell'episodio. Serve inoltre, anche a dare un'idea più precisa della vastità di Westeros ed Essos e della reale distanza che intercorre tra una città e l'altra o, a sorpresa, della loro vicinanza, quando alcuni personaggi pensano di essere lontanissimi tra loro.
Tramite la sigla, viene anche raccontata la storia precedente alle vicende narrate, grazie ad alcuni particolari posti all'interno degli anelli che circondano il sole.

Il mondo di *Game of Thrones* ci viene presentato tramite un primo piano su un sole brillante che illumina dall'alto i continenti di Westeros ed Essos.
Il sole ha degli anelli rotanti sui quali, in rilievo, sono visibili alcuni dettagli che raffigurano un vulcano che distrugge una città, sotto lo sguardo attento di un drago che guarda alcune persone fuggire su una barca come riferimento al Disastro di Valyria.
A questo punto, l'attenzione si sposta con un grandangolo sulla visione aerea di Westeros ed Essos andando velocemente a zoomare sulla prima delle città: Approdo del Re. Il sigillo di casa Baratheon, un Cervo ruspante, appare su quello che sembra essere un grande ingranaggio che comincia a girare azionando la crescita tridimensionale di alcuni edifici caratteristici della città come la Fortezza Rossa (Red Keep) e il Grande Sept di Baelor (Great Sept of Baelor). Una volta completa, la visione si sposta verso Nord per andare a Grande Inverno che sorge dal terreno in

modo simile, mentre il sigillo di casa Stark, un Metalupo grigio, ruota.
La mdp indugia particolarmente sul Parco degli Dei (Godswood) e sull'Albero-Diga, con le sue particolari foglie rosse e il volto scolpito nel tronco. C'è un primo piano su un nuovo particolare degli anelli che circondano il sole, questa volta ci sono tutti i simboli delle casate principali: il Metalupo degli Stark, il Leone dei Lannister e il Cervo dei Baratheon che circondano il Drago dei Targaryen in combattimento, come riferimento alla “Ribellione di Robert Baratheon” (Robert's Rebellion) [4].
La telecamera ritorna velocemente su Grande Inverno e si dirige verso La Barriera, dove nuovi ingranaggi si muovono verso l'alto facendo emergere il Castello Nero dei Guardiani della Notte

(Castel Black), da cui sale l'ascensore che porta fin su alla Barriera.
Si ripassa per Approdo del Re e oltrepassando di lato il Mare Stretto, si arriva nelle città libere di Essos che, ancora una volta, emergono dalla terra tramite degli ingranaggi.
La sigla termina con un ritorno sul primo piano del sole e dei suoi anelli in cui ora appaiono tutti gli animali simboli delle casate di Westeros, inginocchiate al Cervo dei Baratheon trionfante. A questo punto sopra gli anelli appare la scritta “Game of Thrones” con le teste di Drago, Leone, Lupo e Cervo che emergono dal lato del logo.
Come possiamo vedere quindi, la sigla è piena di riferimenti che aiutano lo spettatore, soprattutto se non ha letto precedentemente i libri, a orientarsi nell'intricata storia che si appresta a seguire. Ci sono però anche dei riferimenti più velati, che vogliono sottolineare alcune particolarità.
Ad esempio il motivo per cui a far “nascere” le città siano degli ingranaggi è per rimarcare che, nel mondo di *GoT*, la prosperità e la longevità di una casata sono date soprattutto dai meccanismi e dagli intrighi politici che realizza. Ecco perché l'unica città, finora, in cui gli ingranaggi non funzionano e che quindi rimane statica è quella di Harrenhal, ormai abbandonata da tempo e divenuta semplice luogo di passaggio.
Dall’ultimo episodio della seconda stagione, la sigla mostra il castello di Grande Inverno circondato dal fumo per ricordare agli spettatori della sua distruzione. I suoi ingranaggi però sono ancora attivi perché gli Stark, anche se lontani da lì, sono ancora

presenti e parte integrante della storia. Altro esempio è la scelta di presentare il continente di Essos di lato e di non mostrare i territori oltre la Barriera.
Questo espediente particolarmente sottile è il mezzo visivo per far capire agli spettatori che per gli abitanti di Westeros, Essos e tutto ciò che c'è oltre la Barriera è qualcosa di estraneo e poco conosciuto. Di conseguenza, la loro percezione non è chiara quasi a nessuno: sono visti come territori selvaggi, diversi e poco inclini alle dinamiche a cui si è abituati nei Sette Regni.
Lo spettatore quindi deve cercare di capire Essos (così come è tentato di girare la testa per cercare di leggere i nomi delle città) e deve scoprire da solo invece tutto ciò che riguarda i territori dei Bruti. Già dalla seconda stagione comunque, man mano che si comincia a sapere qualcosa in più sulle città libere e sulle loro caratteristiche e tradizioni, anche Essos è visto in orizzontale, mentre su a Nord, la sigla continua a portarci solo fino al Castello Nero.

La sigla è stata creata da una compagnia di nome Elastic che in precedenza ha curato le sigle di *Rome, Big Love* e *Carnival* sempre della HBO. Il tema principale che la accompagna è stato composto da Ramin Djawadi, compositore tedesco di origine iraniana che aveva già composto le precedenti sigle di *Prison Break, FlashForward* e recentemente *Person of Interest*.
Nel 2011 ha vinto l'Emmy come "Outstanding Main Title Design".

Una storia di famiglie

La caratteristica principale di *Game of Thrones* sta nell'essere, di fatto, una storia di famiglie.
È questo che la rende speciale e la differenzia dalle altre storie fantasy che conosciamo. Tutti i protagonisti, infatti, sono legati tra loro da un doppio legame di parentela: interno (la famiglia di provenienza) o esterno (la famiglia acquisita tramite matrimonio, tramite scelta personale, come bastardo, come prigioniero di guerra, etc.) e di conseguenza le dinamiche sono

particolarmente intricate proprio perché questa doppia relazione crea, in alcuni personaggi nel corso degli eventi, difficoltà nel capire da che parte stare.
Altro elemento caratterizzante è l'improvvisa separazione di queste famiglie. Tutte, a un certo punto, si vedranno private di uno o più membri, senza sapere se mai si rivedranno e molto spesso questo non accadrà.
Il drive emotivo quindi è molto alto, soprattutto per quanto riguarda la famiglia Stark che è la prima a subire l'ingiustizia della separazione anche se solo in ordine cronologico rispetto a ciò che vediamo sullo schermo, perché come vedremo più avanti un'altra famiglia prima di loro è stata divisa anni addietro.
All'inizio della serie (e dei libri), la famiglia Stark ci viene presentata unita e al completo sotto il cielo di Grande Inverno. Sembrerebbe unita anche nei sentimenti, tuttavia Arya non ama molto sua sorella Sansa perché troppo diversa da lei, e Catelyn, nonostante l'abbia cresciuto fin da bambino, ha difficoltà ad accettare Jon Snow, che essendo il bastardo di Ned viene considerato da lei e dalla società un

Jon Snow e Ygritte.

elemento di disturbo. Quest'equilibrio è subito spezzato quando Ned, Arya e Sansa, partono per Approdo del Re e allo stesso tempo Jon, consapevole di appartenere agli Stark soltanto per metà, sceglie di andare verso la Barriera con la confraternita dei Guardiani della Notte (The Sworn Brothers of the Night's Watch) alla ricerca dello zio Benjen, a cui si sente particolarmente legato perché fratello del padre.
Questo nucleo familiare è ulteriormente diviso e scomposto nel corso delle vicende/stagioni. Succede quando Robb, essendo il primogenito, deve partire per la guerra e insieme a sua madre si dirige verso Delta delle Acque lasciando a Grande Inverno i fratellini Bran e Rickon, poi quando Catelyn lascia Robb per andare da Renly a suo nome a chiedere alleanza nell'imminente guerra. Robb e Catelyn sono gli unici che si ricongiungono

permanentemente e in breve tempo con la speranza di rivedere presto i loro cari.
Nel frattempo gli Stark arrivati nella capitale, vengono divisi a loro volta: prima con la morte di Ned e poi con la fuga di Arya. A questo punto la famiglia è così suddivisa: Bran e Rickon a Grande Inverno, Catelyn e Robb a Delta delle Acque, Sansa ad Approdo del Re, Arya in giro per le foreste, Ned morto e Jon alla Barriera con i Guardiani della Notte.
Grazie a questa frattura assistiamo alla nascita delle prime “nuove famiglie” in cui i protagonisti si rifugiano: Robb sposa Talisa che, insieme al suo esercito, diventa la sua famiglia scelta e acquisita. Sansa ottiene come famiglia acquisita quella dei Lannister (che fino a un certo punto degli eventi aveva anche scelto), a causa del fidanzamento con Joffrey e dell’effettivo e repentino matrimonio con Tyrion, Arya si ritrova a far parte del gruppo di Yoren e i suoi delinquenti, e in seguito sceglie come compagni di avventure Gendry e Frittella fino a ritrovarsi sola in mano alla Fratellanza senza Vessilli prima e al Mastino poi.
Jon sceglie i Guardiani della Notte e più avanti s'infiltra tra i Bruti innamorandosi di Ygritte, Catelyn riscopre la sua famiglia di origine a Delta delle Acque e Bran e Rickon si rifugiano nelle uniche persone a loro rimaste in seguito a varie disavventure: Osha e Hodor a cui in seguito si aggiungeranno Meera e Jojen Reed.
Anche la famiglia Lannister si divide subito: Tyrion, approfittando di essere per la prima volta al Nord, va in cerca del brivido - in tutti i sensi - sulla Barriera e da lì vivrà una serie di (dis)avventure fino al richiamo in guerra, dove per un breve periodo si ricongiungerà al padre Tywin, fino ad allora rimasto a Castel Granito e a Jamie. Cersei invece torna e resta ad Approdo del Re con l’altra parte della sua famiglia: quella nata dal matrimonio con Robert Baratheon.
I Baratheon sono una famiglia divisa in tutti i sensi: tra i tre fratelli Robert, Renly e Stannis non scorre buon sangue. Robert e Renly che sono nella capitale, divergono su molti fronti, tranne uno: non amano per niente Stannis, che esiliato a Roccia del Drago, è deluso dal rifiuto che provano nei suoi confronti. Renly va a Capo Tempesta per la guerra e Stannis lascia Roccia del Drago per reclamare il trono e alla prima occasione si vendica uccidendo Renly. A quel punto si dirige ad Approdo del Re, ma dopo la sconfitta della battaglia delle Acque Nere (The Battle of Blackwater) è costretto a tornare

Tyrion Lannister.

sull'isola.
Per quanto riguarda la famiglia Baratheon intesa come quella formata da Robert e Cersei, il divario è ancora più intenso se si considera che i tre figli creduti da tutti figli del Re, sono in realtà frutto dell'incesto tra Jamie e Cersei, la quale non ha mai amato il marito. Quando Robert muore su suo ordine, Cersei si vede togliere prima Joffrey, che diventando Re si allontana da lei ormai convinto di esserle superiore, poi Jamie, costretto ad assolvere i suoi doveri di guerra e infine la figlia Myrcella che è mandata a Dorne come promessa sposa a uno dei lord della famiglia Martell.
Nel frattempo però Tyrion è tornato, ma essendo il loro un rapporto basato solo sul cognome che portano, questo può

Daenerys Targaryen.

essere considerato giusto un ricongiungimento fisico, reso ancora più evidente dalle interazioni che intercorrono tra loro quando torna dalla guerra anche Tywin, ma senza Jamie, che nel frattempo è stato fatto prigioniero dagli Stark.
Tornando alle famiglie acquisite, Tyrion, non potendo contare sull'affetto della sua, si rifugia in quella che si crea con Bronn il suo amico/guardia del corpo, con Podrick il suo fedele scudiero e soprattutto con Shae, la donna che ama, ma dalla quale è costretto a separarsi, per tenerla nascosta a Cersei che vorrebbe ucciderla per vendicarsi di lui.
Jamie invece, ormai lontano da tutti, non può far altro che trovare un senso di conforto in Brienne, colei che in realtà era stata incaricata sì di liberarlo, ma di riportarlo in veste di prigioniero nella capitale.
Altra famiglia a sua volta divisa è quella dei Greyjoy. Durante la Ribellione di Robert, i figli di Balon e fratelli maggiori di Yara e Theon vengono uccisi. Theon è portato come prigioniero a Grande Inverno, dove cresce sentendosi parte della famiglia Stark. Quando finalmente riesce a tornare a Pyke, scopre che suo padre e sua sorella, unici parenti rimasti, ormai non lo considerano più un Greyjoy e pur di rientrare nelle loro grazie è disposto a ferire gli Stark che l'hanno cresciuto fino allora. Questo però non servirà allo scopo, anzi: lo allontanerà da loro ancora di più, perché sarà fatto prigioniero da un nemico che non sa riconoscere.
Senza dubbio però la famiglia più amaramente divisa è quella dei Targaryen. Gran parte di loro sono stati uccisi a seguito di vari

conflitti avvenuti anni prima, e gli unici a essere scampati allo sterminio che aveva cercato di porre fine alla loro dinastia sono i fratelli Viserys e Daenerys, che proprio per evitare di essere uccisi a loro volta sono costretti a fuggire da Westeros e andare a vivere nelle terre libere di Essos, girovagando di città in città.
La prima frattura tra i due avviene quando Viserys decide di dare in sposa Daenerys a Khal Drogo, e l'allontanamento definitivo avviene quando lei sceglie di diventare una Dothraki a tutti gli effetti rinnegando Viserys, che a quel punto muore per mano di Khal Drogo, ma su suo ordine, a causa della sua troppa avidità.
Purtroppo però, le separazioni per Daenerys sono appena iniziate: poco dopo anche Khal Drogo muore, così come il bimbo che porta in grembo. A quel punto gran parte del Khalasar la abbandona e lei ripone tutto il suo affetto e le sue forze sui pochi Dothraki che le sono rimasti fedeli e soprattutto su Ser Jorah, la sua guardia personale e consigliere.
Torna a sentirsi veramente completa e parte di una famiglia nel momento in cui nascono i suoi draghi, ma di lì a poco subisce nuovamente una "menomazione emotiva" quando prima perde due dei suoi Cavalieri di Sangue (uno morto, uno mai tornato) e poi due delle sue più care servitrici. La sua grande famiglia acquisita si ripopola con l'aggiunta di Missandei, Ser Barristan Selmy, gli 8.000 Immacolati (The Unsullied), i guerrieri schiavi che libera da Astapor e Daario Naaris il guerriero dei Secondi Figli (The Second Sons) che rinnega le sue origini per servirla.

Una storia corale

Game of Thrones è anche una serie corale. Così come nei libri ci sono i diversi punti di vista che ci permettono di conoscere più a fondo i vari personaggi, nella serie la stessa cosa è realizzata tramite il continuo cambio di scenari. Il più delle volte questo cambiamento avviene secondo i luoghi in cui si svolge l'azione, facendo avanti e indietro da un posto all'altro e cambiando protagonista.
Tra tutti, ci sono alcuni personaggi che più di altri, ci danno la possibilità di conoscere meglio questo mondo.
In particolare, abbiamo Jon e Daenerys, che possiamo definire i "veicoli di esplorazione" perché, essendo le loro vicende situate ai due confini della mappa di Westeros ed Essos, ci danno modo di

conoscere ciò che per gli altri personaggi è parte di un mondo sconosciuto, una finzione con cui poter alimentare le storie e i miti da raccontare ai bambini.
Per gli abitanti di Westeros, infatti, tutto ciò che avviene “oltre la Barriera” e “al di la del Mare Stretto”[5] è ignoto, e per questo non considerato reale.
Tra l’altro Jon e Daenerys, fanno parte degli unici due conflitti completamente indipendenti da quello principale per la lotta al Trono di Spade, che per i protagonisti è percepito come il conflitto più importante, ma ai lettori e ai telespettatori che hanno una visione globale degli eventi però è invece molto più chiaro che sono proprio questi due conflitti quelli che vanno seguiti con più attenzione, nonostante il poco screentime che gli viene dato

e, bisogna ammetterlo, il poco appeal che spesso la sceneggiatura ha scolpito per loro.
Proprio perché *GoT* è una serie corale, possiamo analizzare i personaggi sotto più punti di vista. Dopo i veicoli di esplorazione Jon e Daenerys, ci sono anche due personaggi che, per quanto riguarda la trasposizione televisiva, sono percepiti come statici. In particolare parliamo di Sansa e Joffrey che rispetto agli altri, sembrano non avere un particolare obiettivo da raggiungere e sono quindi usati, spesso a loro insaputa, come pedine da spostare a piacimento da tutti gli adulti che li circondano. Sono proprio gli adulti ad avere maggior colpa del loro essere sempre uguali: infondo sono entrambi ragazzi giovani a cui non è stato insegnato il modo corretto di “giocare al gioco dei troni” e che quindi non hanno gli strumenti mentali adatti a contrastare le avversità, i divieti o le imposizioni a cui sono sottoposti quotidianamente. A livello introspettivo quindi, nonostante il passare delle stagioni, non si evince un’evoluzione particolarmente incisiva, perché si ritrovano sempre nelle stesse situazioni. Sansa è quella che dalla serie ne esce più sacrificata, perché nei libri la sua personalità e i suoi pensieri sono espressi tramite i POV, che quindi permettono al lettore di entrare più facilmente in sintonia con lei. Nella serie invece, il personaggio risulta troppo ingenuo, quasi stucchevole e banale, proprio perché le sue azioni non trovano una spiegazione logica negli eventi che la riguardano da vicino. Joffrey invece, come molti dei personaggi che nei libri non hanno un POV, è impossibile da decifrare e i motivi delle sue azioni quindi, restano misteriosi. Altri

personaggi soffrono di questa situazione in cui lo spettatore non sempre li recepisce come dovrebbero e come grazie ai POV del libro, sono realmente. Questo avviene soprattutto con Arya e Catelyn che nella serie vengono viste come personaggi dinamici e sempre pronti all'azione, ma dato che i loro sentimenti non possono venire espressi esplicitamente in ogni occasione, tutta la loro fragilità viene meno, se non in scene particolarmente drammatiche. Altri personaggi invece, compiono una fantastica evoluzione che li porta da molto odiati a molto amati o quantomeno capiti nelle loro intenzioni. Jamie Lannister e Theon Greyjoy, ad esempio, hanno cambiato la percezione che il pubblico aveva di loro grazie alle avventure in cui si sono imbattuti.
La coralità che permea la serie, può essere vista anche nel numero elevato di personaggi che nel corso degli episodi viene ucciso. Questa scelta di certo non facile da sostenere per i fan, serve però a mantenere un certo equilibrio nella moltitudine di personaggi da tenere a mente e a cui (non) affezionarsi.

Una storia visiva

Come detto precedentemente, in *Game of Thrones* c'è un continuo spostamento di luoghi, di azioni e di personaggi, che caratterizzano le vicende dei protagonisti in vari punti della mappa di Westeros e di Essos.
Il veicolo usato per dare una sensazione diversa a ogni luogo è la fotografia, che riesce sapientemente a ricreare la giusta

atmosfera, tramite un'esposizione diversa per ognuno di essi e soprattutto riprendendo i colori delle diverse casate.
Quando ci troviamo al Nord, specialmente nei luoghi precedenti o subito dopo la Barriera, la fotografia si basa su colori freddi che, man mano che ci s'inoltra nell'ignoto, tendono al bianco, al celeste e al blu. Nonostante questi colori chiari però, c'è una forte presenza di ombre che servono a mettere in risalto il contrasto tra il bianco della neve che rappresenta il male incarnato nella figura degli estranei (white walkers), e il nero dei Guardiani della Notte che invece rappresenta i buoni.
La primissima scena della serie è un chiaro esempio di questa esposizione [6].
Prima della Barriera invece, andando verso Grande Inverno e le zone nelle vicinanze, la fotografia è più opaca e tendente al grigio. Non ci sono punti luce, tutto è desaturizzato. Anche in questo

caso i colori non riportano altro che quelli di casa Stark, simbolo del Nord.
Quando si arriva nelle terre centrali e più vicino al mare come Approdo del Re invece, il cambiamento di fotografia è basato su una forte saturazione del colore che varia negli interni quanto negli esterni: quando si svolgono delle scene in luoghi chiusi, i colori sono tendenti al marrone e al rosso, negli spazi aperti invece tendono all'arancione, al giallo e ai colori pastello.
Anche qui sono presenti delle ombre, soprattutto quando ci si trova negli interni, che spesso rendono la scena quasi completamente scura. Questo per sottolineare che la Capitale è il luogo più corrotto di Westeros dove, quindi, è più difficile capire le vere intenzioni dei suoi abitanti.

I colori predominanti comunque, sono l'arancione e il rosso che, non a caso, sono i colori dei Baratheon e dei Lannister, i reggenti della città.
Il continente di Essos invece, avendo un clima notevolmente più caldo, presenta una fotografia dai toni completamente diversi. I colori devono richiamare l'estate, il sole, spesso l'afa. Di conseguenza la fotografia è molto luminosa e soprattutto usa spesso la presa diretta, andando a ritoccare pochissimo i colori originariamente ripresi.
Il tratto più importante che caratterizza questa fotografia è l'assenza di ombre: questo perché nella serie, stanno a significare le varie facce di chi gioca al "Gioco dei Troni" e tramite i personaggi apprendiamo che la corsa al potere comporta dei compromessi e soprattutto richiede di essere sempre guardinghi, pronti a schivare le mosse dei propri avversari. Infatti, come sottolinea Cersei a Ned durante la prima stagione [7] «When you play the game of thrones, you win or you die» e questa, col passare degli episodi, scopriamo essere l'amara verità.
Daenerys invece, essendo cresciuta a Essos, non ha ereditato questa mentalità: lei non ha secondi fini, ha un solo obiettivo e cerca di raggiungerlo in modo onesto. Le sue intenzioni, tranne quando le conviene fare diversamente, sono sempre chiare ai suoi interlocutori e per questo non deve nascondersi, o meglio, vuole smettere di nascondersi, visto che ha dovuto farlo per gran parte della sua vita [8].

Note

[1] Il Disastro di Valyria è un evento catastrofico avvenuto quattrocento anni prima degli eventi narrati all'inizio delle vicende di *Game of Thrones* in cui, a causa di un'eruzione vulcanica di natura misteriosa, la regione di Valyria diventò un'isola; e che indirettamente ha portato alla conquista di Westeros da parte dei Targaryen: l'unica famiglia originaria di Valyria sopravvissuta al disastro in quanto già residente a Roccia del Drago e soprattutto in possesso dell'ultimo dei draghi.

[2] Jon Snow fa eccezione, perché difficilmente un bastardo sa chi è suo padre, ma dato il mistero che cela l'identità di sua madre e quindi la sua provenienza, ha acquisito il cognome Snow automaticamente quando Ned lo ha portato al Nord decidendo di crescerlo nella sua famiglia. Gendry invece, non essendo mai stato riconosciuto da re Robert, non può usare il cognome Waters.

[3] Finora la sigla è cambiata nove volte andando ad aggiungere e sostituire, rispetto alla sigla del pilot, le città di The Eyire (Ep.1x5), The Twins (Ep.1x9), Dragonstone (Ep.2x1), Pyke (Ep.2x2), Harrenhal (Ep.2x4), Riverrun (Ep.3x3) per Westeros e Vaes Dothrak (Ep.1x2), Qarth (Ep.2x4), Astapor (Ep.3x1) e Yunkai (Ep. 3x5) per quanto riguarda Essos.

[4] La ribellione di Robert Baratheon avviene all'incirca diciassette anni prima gli eventi dei libri e della serie. Fu una guerra che coinvolse tutte le casate nobili di Westeros. I Baratheon, gli Stark, i Tully e gli Arryn contro i Targaryen e i Martell. I primi ne uscirono vincitori proclamando i Baratheon i nuovi reali e quindi Robert divenne Re del Trono di Spade.

[5] Con queste espressioni di uso comune, gli abitanti di Westeros si riferiscono al continente di Essos e ai luoghi inesplorati dei Bruti.

[6] Primi minuti Ep.1x1 "Winter is coming".

[7] Ep.1x7 "You Win or You Die".

[8] L'importanza del tema delle ombre è stato sottolineato anche nelle foto promozionali della stagione tre, in cui i protagonisti vengono ritratti con una parte del volto in ombra.

di Giulia Quintabà

GIRLS

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***Girls***

Anno 2012 (USA)

Stagioni 2 (20 episodi) In produzione

Network HBO

Creatore Lena Dunham

Cast principale

Lena Dunham è Hannah Horvath

Allison Williams è Marnie Michaels

Jemima Kirke è Jessa Johansson

Zosia Mamet è Shoshanna Shapiro

Adam Driver è Adam Sackler

Alex Karpovsky è Ray Ploshansky

Christopher Abbott è Charlie Dattolo

La trama

Hannah Horvath, ventenne fresca di laurea, si è trasferita dal Michigan a New York per realizzare il sogno di diventare scrittrice. Ma siamo nel bel mezzo di una crisi economica globale e l'unico lavoro che riesce a ottenere è uno stage non retribuito in una casa editrice.

La precarietà della situazione lavorativa di Hannah si complica ulteriormente quando i genitori le comunicano di non volerla più sostenere a livello economico. La ragazza è costretta a chiedere al suo capo uno stipendio, anche minimo, per riuscire a pagare l'affitto. Questa sua legittima richiesta le vale l'immediato licenziamento. A partire da questo momento, Hannah inciampa in una serie di sfortunate esperienze lavorative, fino all'incontro con un editore che potrebbe cambiarle la vita: deve scrivere un e-book

autobiografico, che attinga dalle sue esperienze sessuali. Ma Hannah non riesce a concluderlo. Lo stress e la pressione faranno riemergere in lei un grave disturbo ossessivo compulsivo che sembrava svanito ai tempi delle scuole superiori.
Attorno alle vicissitudini di Hannah si sviluppano le storie delle altre tre co-protagoniste: Marnie, coinquilina e sua migliore amica, lavora come assistente in una galleria d'arte, è una ragazza seria ma annoiata dal rapporto di lunga data con il fidanzato Charlie; Shoshanna, ingenua, imbranata e unica vergine del gruppo; Jessa, l'affascinante e disinibita cugina inglese di Shoshanna, appena rientrata a New York dopo un lungo viaggio fra Europa e paesi esotici. I personaggi maschili con cui si relazionano le Girls, oltre al già citato Charlie, sono: Adam, il falegname-artista in una relazione complicata con Hannah; Elijah, ex fidanzato di Hannah che si scopre omosessuale; Ray, un amico di Charlie che si fidanza con Shoshanna.

Il fenomeno Lena Dunham

«I think that I may be the voice of my generation - or, at least, a voice of a generation»[1] dichiara Hannah, il personaggio interpretato da Lena Dunham, nel primo episodio della serie da lei ideata, diretta e prodotta per HBO. Una dichiarazione

Il cast femminile.

presuntuosa ma lungimirante, visto che la giovane filmmaker, grazie al successo di *Girls*, è diventata una delle portavoci più influenti dell'universo femminile e nuova "it girl" del panorama mediatico statunitense. Lena Dunham è ovunque: sulle copertine delle riviste più importanti («The New Yorker», «Rolling Stone», «Interview», «Entertaiment Weekly»), immortalata dai fotografi più cool (Terry Richardson su tutti), e intervistata con ammirazione da altri colleghi (Miranda July, Claire Danes). A gennaio di quest'anno anche la giuria degli Emmy si è accorta di lei, premiandola con due Golden Globes: quello come miglior attrice e quello per la miglior serie comedy del 2012, rispetto alla favoritissima *Modern Family*.

In tanti si domandano come un'artista di soli 27 anni abbia potuto raggiungere dei traguardi così importanti. La risposta risiede certamente nel suo talento poliedrico e nella fortuna di essere cresciuta in un ambiente colto e artistico. Per comprendere davvero chi è Lena Dunham è necessario soffermarsi sulla sua biografia, in quanto è innegabile l'influenza che la famiglia e il vissuto personale abbiano avuto sulle sue opere.

Tiny furniture.

Classe 1986, nata a New York City da madre fotografa e padre pittore, Lena Dunham frequenta la Saint Ann's School di Brooklyn, uno dei migliori licei artistici della città. Decide di trasferirsi in Ohio per laurearsi in scrittura creativa presso il celebre e prestigioso Oberlin College. Qui inizia a sperimentare per la prima volta con il linguaggio cinematografico, realizzando due cortometraggi: *Dealing* del 2006 e *Pressure* del 2007. Nello stesso anno dirige, scrive e interpreta la prima di due webseries satiriche con le quali inizia a farsi conoscere su internet. I 10 episodi che compongono *Tight Shots* raccontano la storia di un gruppo di amici impegnati nella creazione di un film e vengono pubblicati sul sito Nerve. Con *Tight Shots* la Dunham inaugura il gioco della sovrapposizione fra i personaggi da lei creati/interpretati e sé stessa: la protagonista (che ha il volto della Dunham) si chiama Lena ed è un'aspirante regista.

Il 2009 è l'anno di *Delusional Downtown Divas*, una serie per il web di 20 episodi in cui la Dunham ritrae con tocco ironico le ventenni di oggi alle prese con frustrazioni professionali e sarcastiche riflessioni sul sesso. Le downtown divas del titolo sono Oona (Lena Dunham), Swann (Joana

D'Avillez) e AgNess (Isabel Halley), tre giovani donne che tentano, senza risultati, di fare carriera nel mondo dell'arte newyorkese. Ennesimo prodotto fortemente autobiografico, *Delusional Downtown Divas* è una sorta di prova generale per *Girls*, poiché vengono proposte tematiche e situazioni che avranno un ruolo centrale nella comedy della HBO.
Il primo lungometraggio di Lena Dunham, dal titolo *Creative Nonfiction*, viene prodotto nello stesso anno e racconta di Ella (ovviamente interpretata dalla regista), una studentessa di cinema che, invece di scrivere la tesi, spreca il suo tempo ad analizzare gli atteggiamenti ambigui del suo migliore amico. Ma il grande successo arriva con l'uscita di *Tiny Forniture* nel 2010. Girato in soli 18 giorni con un budget di 45.000 dollari, il film viene osannato dalla critica e consacra definitivamente la Dunham come una delle voci più fresche e interessanti del cinema indipendente a stelle e strisce.
In *Tiny Forniture* il gioco dei rimandi fra la vita reale di Lena Dunham e la finzione cinematografica raggiunge livelli esponenziali. La regista, ancora una volta protagonista di una sua opera, interpreta Aura, una neo laureata all'Oberlin College che torna a vivere con la madre fotografa nel loro appartamento a Manhattan. Fin qui la storia ricalca la vita della regista, ma vi è di più. Laurie Simmons - madre biologica di Lena, nonché rinomata fotografa e artista - accetta di interpretare il ruolo della madre di Aura e mette a disposizione il suo appartamento/studio come set per il film. Il titolo stesso - *Tiny Forniture* - è un omaggio al lavoro della madre, che ha iniziato la sua carriera artistica negli anni Settanta fotografando marionette, pupazzi e sex dolls come fossero esseri umani che vivono in case di bambole in miniatura.
A completare il cerchio dei riferimenti autobiografici è la presenza nel cast di Grace Dunham, sorella reale di Lena, e Jemina Kirke, amica della Dunham sin dai tempi del liceo e futura Jessa di *Girls*.
Stile e tematiche del film sono pressoché identici a quelli successivamente sviluppati in *Girls*: al centro della narrazione troviamo una ragazza poco più che ventenne, proveniente dalla media borghesia newyorkese che, dopo la laurea, deve affrontare le difficoltà di trovare un lavoro, un fidanzato e il proprio posto nel mondo. *Tiny Forniture* si aggiudica il "Best Narrative Feature Award" al South by Southwest Film and Music Festival, ma soprattutto colpisce Judd Apatow (creatore e sceneggiatore di una serie cult come *Freaks and Geeks* e regista di *The 40 Year-Old Virgin*) che decide di presentare Lena Dunham ai dirigenti di HBO e co-produrre insieme a lei quello che diventerà *Girls*.
In una doppia intervista rilasciata a «GQ» i due spiegano come è nata questa collaborazione:

Lena Dunham: The title of the e-mail was "From Judd Apatow." ... He said, "I saw your movie [Tiny Forniture]. I cried, which is not rare for me. But I laughed out loud, which is rare." Then he said a few things he liked that were really nice. Then he said, "If you ever want someone to give you a lot of money and screw everything up, we should talk. [...]

Judd Apatow: It was the very beginning of discussions with HBO about Lena doing a pilot for them. I hadn't worked with HBO since I was a producer on The Larry Sanders Show. I knew that'd be a great place for her. I hadn't worked in television for 11 years because it was always so painful. But I was told to jump onboard and try to help Lena navigate television work and help her keep her style and vision while adapting it to a half-hour format [2].

HBO, da sempre garanzia di prodotti televisivi eleganti e rivoluzionari (*The Sopranos, Six Feet Under, Mildred Pierce, True Blood, Game of Thrones, Boardwalk Empire, How To Make It In America, The Newsroom*, ecc.), decide quindi di investire sul talento e sulle idee di Lena Dunham.
Girls debutta in America il 15 aprile 2012 e diventa in poco tempo un fenomeno di cultura pop. Il pubblico giovane si rivede nei personaggi credibili e "ordinari" creati dalla Dunham, mentre i critici si dividono fra chi elogia il realismo della serie e chi accusa l'autrice di essere una figlia di papà razzista e autoreferenziale. L'assenza di personaggi appartenenti a minoranze etniche (un ragazzo di colore apparirà solo nella seconda stagione) scatena le ire di una parte dell'opinione pubblica americana che si scaglia contro la Dunham. La giovane autrice si difende, dichiarando che *Girls* è semplicemente uno specchio delle sue reali esperienze e non vuole quindi essere discriminatorio:

Ho scritto basandomi sulla mia esperienza, istinto e mondo personalissimi che, nel bene e nel male, sono bianchi. Non volevo escludere nessuno ma per onestà intellettuale credo di non poter raccontare in prima persona l'universo di una coetanea afroamericana [3].

A chi la rimprovera invece di narcisismo e ostentazione gratuita del proprio corpo (*Girls* si distingue da tante serie televisive per le molte scene di sesso e per una protagonista spesso senza veli), la Dunham spiega di aver voluto infrangere un tabù televisivo, portando sul piccolo schermo un modello di femminilità in cui la maggior parte delle spettatrici si potesse riconoscere. Infine *Girls* viene attaccato per presunto nepotismo, in quanto le attrici co-protagoniste sono tutte figlie di nomi celebri dello star system: Jemina Kirke (Jessa) è figlia del batterista del gruppo rock *Bad Company*, Zosia Mamet (Shoshanna) è nata dall'unione tra il noto sceneggiatore e regista David Mamet e l'attrice Lindsay Crouse, Allison Williams (Marnie) è figlia del giornalista della NBC Brian Williams. Lena Dunham respinge con determinazione questa ennesima accusa, affermando di essere amica della Kirke dai tempi della scuola e di essere venuta a conoscenza di chi fossero David Mamet e Brian Williams solo dopo aver iniziato a lavorare con le loro figlie.
Il successo di *Girls* è tale che HBO ha deciso di rinnovarla per una terza stagione, mentre il «Time» ha eletto Lena Dunham "The coolest person of 2012". La regista tiene inoltre una sua rubrica sul «The New Yorker», ha venduto i diritti del suo primo libro per 3,5 milioni di dollari e sta già lavorando, assieme alla co-autrice Jenni Konner, a una nuova serie tv. Amata o bistrattata, Lena

Dunham sta comunque dimostrando di essere una delle voci più eclettiche e talentuose della sua generazione.

C'era una volta Carrie Bradshaw

Il «New York Times» ha definito *Girls* come il *Sex and the City* dei nostri tempi ancora prima del suo debutto televisivo. La storia di quattro amiche alle prese con relazioni tragicomiche e tanto sesso nella New York di oggi ha molti rimandi al telefilm di culto andato in onda sempre su HBO fra il 1998 e il 2004. Eppure lo show di Lena Dunham, più che l'erede di *Sex and the City*, sembra essere la sua necessaria controparte.

Il cast di Sex and The City.

Analizziamo ad esempio le quattro protagoniste di *Girls*: ognuna sembra avere qualcosa in comune con Carrie & friends: Hannah è una scrittrice (o almeno prova ad esserlo) come Carrie, la sua migliore amica Marnie è rigida e inquadrata come Miranda, Shoshanna è la versione vergine e più imbranata di Charlotte, mentre la sensuale Jessa non può che ricordare Samantha. Ma la lista delle somiglianze finisce qui. Le eroine di *Sex and the City* sono brillanti, carine, griffate e in carriera. Abitano in splendidi appartamenti a Manhattan, si muovono con eleganza sulla Fifth Avenue nonostante i tacchi vertiginosi e sorseggiano Cosmopolitan tutte le sere. La loro vita è scandita da sfilate di moda, inaugurazioni di mostre, acquisti in negozi di lusso e, ovviamente, notti di sesso.

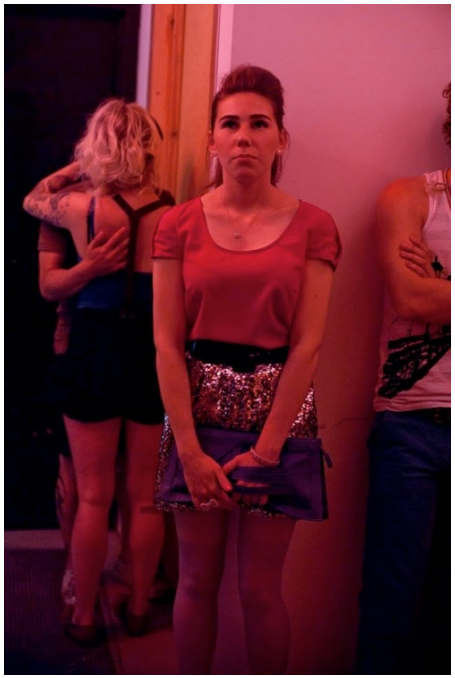
Le protagoniste di *Girls* fanno parte di quella generazione che è cresciuta guardando *Sex and the City* e si è trasferita a New York sperando di poter vivere anche un solo giorno della vita di Carrie. Purtroppo la realtà molto spesso non coincide con i sogni e le ragazze di *Girls* ce lo ricordano in ogni episodio.

Hannah è la versione bruttina e squattrinata di Carrie. Non vive a Manhattan ma a Williamsburg, dove i completi di Dolce e Gabbana sono un miraggio e le ragazze possono permettersi solo abiti comprati nei charity shops. Si lamenta del proprio fisico eppure non fa niente per migliorarlo. Di fronte al foglio bianco di Word, invece di scrivere freneticamente e con aria compiaciuta come Carrie, si paralizza, perde tempo su internet o telefona al padre per lamentarsi. Non frequenta uomini affascinanti e di successo, ma ragazzi insicuri e frustrati. L'unica relazione

vagamente stabile e impegnativa (sia a livello mentale che fisico) è quella con Adam, anche se all'inizio essa si limita a discorsi superficiali e a sesso occasionale in svariate posizioni. Hannah è ossessionata dal ragazzo finché il loro rapporto rimane incostante ed effimero. Quando lui le chiede di impegnarsi ufficialmente, Hannah si dimostra impreparata ad accettare la proposta di convivenza. La protagonista indiscussa di *Girls* è semplicemente umana, inadeguata, immobilizzata fra un eccesso di aspettative e l'impossibilità di concretizzarle.
E le altre girls? Non sono di certo amiche adorabili e perfette come quelle di Carrie Bradshaw, ma figure incasinate, immature e fallite. Quando Marnie appare per la prima volta sullo schermo sembra lo stereotipo della ragazza impeccabile: bella, superfidanzata, innamorata del proprio lavoro, amica fidata e matura. Puntata dopo puntata

il suo personaggio subisce un'involuzione: Marnie si è costruita un mondo posticcio per piacere agli altri e illudersi di essere

felice, ma alla prima difficoltà crolla, collezionando una serie di insuccessi. Rompe con Charlie, litiga con Hannah, perde il lavoro e si butta fra le braccia di un uomo sbagliato. Nella seconda stagione la ritroviamo vittima del suo perenne conflitto interiore, divisa tra il desiderio di un'indipendenza sentimentale da Hannah e Charlie e l'ossessione di ristabilire una relazione con l'ex-fidanzato. Jessa è, all'apparenza, lo spirito libero del gruppo: non utilizza i social network, vive alla giornata con l'aria supponente di chi ha capito come funziona il mondo, rifugge le relazioni stabili con gli uomini e dispensa consigli da santona radical-chic. Anche la sua figura di ragazza emancipata e senza regole viene demolita nel corso della serie. Jessa, la mangiauomini bohemien, si infatua di uno



yuppie di successo, decide su due piedi di sposarlo e di trasferirsi nel suo loft a Manhattan. Il matrimonio, che dovrebbe sancire il passaggio di Jessa all'età matura, naufraga inevitabilmente. Di fronte alle difficoltà della vita, la ragazza decide di scegliere la via più semplice, scappando ancora una volta da New York e dalle sue amiche: l'ennesima dimostrazione che la sua tanto sbandierata libertà è una maschera dietro la quale si cela un innato egoismo di eterna bambina.

Shoshanna è l'anima naïf e comica della serie, l'unico personaggio che non soffre di autocompiacimento. Nei primi episodi ci viene presentata come una ragazza acerba, bisognosa di modelli femminili forti e ben definiti come sua cugina Jessa o le protagoniste di *Sex and the City*, per le quali nutre una totale venerazione (lei stessa nel pilot si identifica come un mix fra Carrie, Miranda e Samantha). A un certo punto anche la sua storyline prende una piega inaspettata e comincia a lasciarsi andare e vive nuove esperienze: fuma a sua insaputa del crack, ma soprattutto perde la verginità e si butta a capofitto in una relazione con Ray. Insieme formano la coppia meglio assortita dello show, tanto sono imbranati e simili. Tutto procede perfettamente fino a quando i due si confessano amore reciproco: da quell'attimo di totale complicità nasceranno le prime incomprensioni che porteranno al disfacimento del loro rapporto. Shoshanna inizia a sentire il peso della negatività e della mancanza di intraprendenza di Ray e decide di lasciarlo nonostante lo ami ancora. Con questo gesto dimostra di essere l'unico personaggio che durante le due stagioni di *Girls* compie un piccolo passo verso la maturità affettiva.

Sex and the City è stato un prodotto rivoluzionario per due ragioni: in nessuno show televisivo le donne erano mai state libere di scambiarsi confidenze così esplicite sul sesso (le quattro protagoniste fin dal primo episodio si ripromettono di fare sesso come lo fanno gli uomini, cioè senza sentimenti); in nessuno show l'amicizia femminile ha mai avuto un ruolo così centrale. Come scrive Elisa Giomi, in *Sex and the City* non si perde mai occasione per ribadire che:

[…] la relazione tra Carrie e le altre è di gran lunga più intensa, complice, affidabile, duratura e persino intima di quella che le quattro possono instaurare con il sesso opposto. Nel quotidiano come nei momenti topici dell'esistenza [...] l'una è il supporto dell'altra, mentre mancano fidanzati, compagni, o parenti di sorta [4].

Girls è tutt'altro che un'ode all'amicizia e all'emancipazione femminile: l'atmosfera di solidarietà fra le protagoniste, che contraddistingue i primi episodi, sparisce del tutto nella seconda stagione. *Girls* non è una serie su quattro amiche che si sostengono a vicenda per farsi strada nella New York di oggi; *Girls* è una serie che racconta il divario tra ciò che le protagoniste sono e ciò che vorrebbero essere. Hannah, Marnie, Jessa e Shoshanna simboleggiano una generazione fortemente focalizzata sul proprio ego e in perenne crisi d'identità, incapace di stabilire delle relazioni umane profonde e razionali. Nell'ultimo episodio della prima stagione Hannah urla istintivamente a Marnie «Non ho tempo per essere tua amica». D'altronde la voce di una generazione deve essere una solista, non un gruppo né tanto meno un coro. La pluralità in *Girls* è limitata al titolo, che assume un significato dissociativo e non aggregativo. Non amiche. Ragazze.

I tre protagonisti maschili.

Girls & Boys

Nell'universo femminile di *Girls* i ragazzi ricoprono una posizione solo apparentemente marginale, in realtà sono personaggi ben articolati e determinanti per lo sviluppo della storia.
Charlie (Christopher Abbott) è il primo comprimario maschile che compare nella serie: incarnazione del fidanzato felicemente sottomesso a Marnie, umiliato a più riprese da Hannah e dalla sua stessa ragazza, che lo lascia subito dopo aver fatto sesso con lui. Nella seconda stagione Charlie sembra riuscire a voltare pagina: il successo ottenuto tramite l'invenzione di un'app per smartphone ispirata alla fine della sua storia lo rende improvvisamente irresistibile. Marnie si accorge di avere ancora bisogno di lui e lo rincorre fino al season finale.
L'episodio "Boys" (2x6) è fondamentale per approfondire le figure degli altri due protagonisti maschili, Ray (Alex Karpovsky) e Adam

(Adam Sackler). Nella loro toccata e fuga a Staten Island i due si confessano e mostrano le parti più nascoste della loro personalità. Ray non è solo l'amico simpatico di Charlie e il fidanzato buffo di Shoshanna, ma si dimostra l'unico personaggio in *Girls* che ammette e accetta con sarcastico cinismo la sua condizione di perdente.
Quella di Adam è forse la figura più complessa della serie. All'inizio dello show ci viene presentato come l'amico di letto rozzo e maschilista di Hannah. Episodio dopo episodio, appare evidente che - nonostante l'attitudine vagamente borderline e i gusti sessuali non convenzionali - Adam sia una persona intensa, pura, capace di gesti romantici. Il dialogo con Ray in "Boys" fa da spartiacque tra l'Adam che conoscevamo fino a quel momento e l'Adam reale, quello che condanna il rapporto logorante avuto con Hannah e allo stesso tempo la protegge dalle critiche di Ray. Onesto e toccante anche il suo improvviso ritorno agli alcolisti anonimi (episodio 2x8), nel tentativo di accantonare il dolore per la perdita della ragazza amata e provare a ricominciare da zero. L'occasione per ristabilire nella sua vita ordine e normalità si presenta quando accetta un appuntamento al buio con una sconosciuta. Ma dopo aver ricevuto una richiesta di aiuto di Hannah, ormai oppressa dal suo disturbo ossessivo-compulsivo, abbandona questa chance di lasciarsi il passato alle spalle per correre da lei.

Sex and the Girls

Ogni episodio di *Sex and the City* ruotava intorno alla cronaca "briosa e pettegola" [5] delle esperienze sessuali di Carrie e delle sue amiche. Poco importa se erano single o se un partner non si rivelava all'altezza delle loro aspettative: il sesso era "evocato, parlato e descritto" [6] principalmente in tono ironico, leggero e divertito secondo i canoni narrativi della comedy.
In *Girls* la sessualità e la sua scoperta vengono descritte in maniera esplicita, a tratti sgradevole, ma necessaria e anticonvenzionale. Il plot di molti episodi ruota attorno a scene di sesso spesso squallide o imbarazzanti che coinvolgono le protagoniste e partner più o meno occasionali. Raramente in televisione si sono viste ragazze così remissive e intente ad

assecondare le richieste umilianti dei compagni (vedi Adam che urina addosso ad Hannah sotto la doccia e Marnie che viene posseduta in posizione ventrale dall'artista Booth Jonathan) e tentativi di amplesso goffi e grotteschi, come quelli fra Ray e Shoshanna o fra Marnie e Elijah.
I fisici perfetti di Carrie o Samantha sono un lontano ricordo: Lena Dunham sbatte in faccia allo spettatore i particolari del proprio corpo imperfetto, in una dimostrazione esplicita di libertà creativa senza compromessi. La regista si mette letteralmente a nudo, comparendo in quasi tutti gli episodi senza vestiti, in tutta la sua fisicità di ragazza normale con le curve nei posti sbagliati e troppa cellulite. Anche i suoi tatuaggi, spiega Hannah ad Adam, sono stati fatti ai tempi del liceo per restituirle la "percezione di controllo sul corpo" di adolescente complessata.
Il sesso che praticano le protagoniste di *Girls* è:

quasi sempre uno scontro di corpi ingombranti, inframmezzato da mezze conversazioni sul come e sul dove e tentativi falliti di replicare fantasie a cui nessuno crede davvero [...] Per la generazione post-tutto anche il rapporto di coppia è destrutturato: Hannah e la sue amiche sanno che il sogno romantico delle loro nonne è impossibile. […] E allora vanno per tentativi ed errori [7].

In *Girls* non c'è spazio per il romanticismo da favola di *Sex & The City* e non vi è alcuna traccia di principi azzurri nei dintorni di Brooklyn: l'unico amante perfetto compare un solo giorno (nell'onirico episodio 2x5) e si dilegua nel nulla la mattina seguente.

I ♡ Brooklyn

New York City è probabilmente il set cinematografico più utilizzato al mondo, archetipo dell'American Dream e luogo quasi magico in cui, con molta forza di volontà e un briciolo di fortuna, chiunque può farcela. Fra le serie tv che hanno elevato la città di New York al ruolo di protagonista assoluta, ritroviamo ancora una volta *Sex and the City*.
Nel telefilm ideato da Darren Star la città che non dorme mai è più di una semplice location: partner ideale delle protagoniste, loro primo grande amore (non a caso in un episodio Carrie decide di fidanzarsi con New York). *Sex and the City* ha messo in scena un modo di vivere la Big Apple eccessivamente patinato e stereotipato, contribuendo all'illusione che la vita a Manhattan sia semplicemente favolosa. Uno dei meriti di Lena Dunham è aver

colmato questo vuoto di veridicità: la New York di *Girls* è diametralmente diversa da quella che Hannah sognava appena arrivata dal Michigan. Le protagoniste non possono permettersi di vivere in un confortevole loft affacciato su Central Park: abitano in micro appartamenti in condivisione a Williamsburg, un quartiere di Brooklyn diventato punto di riferimento per i giovani d'oggi e ritrovo dei cosiddetti hipster tanto bistrattati sul web. Guardare un episodio di *Girls* è come compiere un tour virtuale fra gli scorci caratteristici del più popoloso dei cinque boroughs di New York: è qui, fra le tipiche case a tre piani in stile polacco, le gallerie d'arte, i garage sales e i negozi di Bedford Avenue che Lena Dunham racconta le difficoltà di una gioventù moderna e disincantata, in equilibrio precario tra egocentrismo e autocritica, postumi di teen angst e incertezze sul futuro, negli Stati Uniti in piena crisi economica. In *Girls* viene accentuato l'aspetto cool e arty di Brooklyn: ogni giorno un vernissage o una lettura pubblica, ogni sera una festa o un concerto, in un overdose di stimoli intellettuali, fisici e mentali. Un giocattolo molto divertente se si conoscono le istruzioni per l'uso e viene maneggiato con cura. Brooklyn, come l'intera New York City, può diventare infatti un luogo ostile e opprimente, specchio delle nevrosi delle protagoniste. Emblematica la sequenza che conclude l'ultimo episodio della prima stagione: Hannah, ormai orfana di migliore amica e fidanzato (in parte per colpa del suo egoismo e della sua immaturità), si ritrova sola - sperduta fisicamente e metaforicamente - sulla spiaggia di Coney Island, ad abbuffarsi con gli avanzi di torta rubata al matrimonio di Jessa. Il luogo simbolo del divertimento nella città più viva (e creativa) del mondo diventa il triste fondale dei "dolori della giovane Hannah", una disillusione individuale elevata a simbolo dell'infelicità di un'intera generazione.

Conclusioni

Difficile dare un giudizio definitivo su una serie che non si è ancora conclusa (la terza stagione è attualmente in lavorazione), tuttavia 2 stagioni e 20 episodi sono sufficienti per affermare che lo show di Lena Dunham sia uno dei prodotti per la tv più originali degli ultimi anni, forse l'unico caso di serie televisiva completamente autobiografica del panorama americano. Scritto, diretto interpretato e prodotto da una novella Woody Allen in shorts e ballerine, *Girls* si distingue dalle altre serie sui kidadults raccontando la loro infelicità con uno stile che rievoca l'estetica del cinema indipendente americano.

Hannah nuda.

Lo show della Dunham è la prima comedy (o forse è più calzante l'appellativo dramedy) in cui si prediligono i tempi dilatati della cinematografia europea e le personalità dei protagonisti vengono tratteggiate prendendo spunto a piene mani dallo stravagante pragmatismo di Miranda July, dalla delicatezza di Sofia Coppola o dallo spietato cinismo tragicomico di Todd Solondz.

Il tutto punteggiato da una colonna sonora sofisticata che mescola brani di alcuni fra i migliori artisti internazionali di ieri e di oggi: Mgmt, Oasis, Best Coast, Belle and Sebastian, The Pretenders, Brian Ferry, ecc. Una delle scene più emozionanti di entrambe le stagioni ruota attorno al brano *Dancing on my own* della cantante electropop Robyn: Hannah e Marnie ballano questa canzone in uno dei rari momenti di sincera complicità tra ragazze.

È impossibile negare che la massiccia influenza di cultura indie e il background culturale della regista permeano la serie di un alone di presunzione pseudo-intellettuale. Molti detrattori vedono *Girls* come un semplice esercizio di stile fine a sé stesso, in cui la sceneggiatura e i comportamenti dei personaggi risultano smaccatamente esecrabili.

Difetti che, per i fan della serie, costituiscono un valore aggiunto, acquisendo un'accezione positiva: *Girls* è una rappresentazione veritiera e personale della difficoltà di crescere e diventare adulti, intrisa di agrodolce neorealismo post-adolescenziale.

L'immaginario lezioso e rassicurante di *Sex and the City* ha fatto il

suo tempo, sostituito da quello postmoderno e politicamente scorretto di Lena Dunham, enfant prodige dello star system americano. E nuova voce della sua generazione.

Note

[1] La frase «Credo di essere la voce di questa generazione, o almeno una voce di una generazione» viene pronunciata da Hannah nel primo episodio di *Girls* (“Pilot” 1x1)

[2] *Lena Dunham: Il titolo dell'e-mail era "Da Judd Apatow."...Lui mi ha scritto "Ho visto il tuo film [Tiny Forniture]. E ho pianto, cosa non rara per me. Ma ho anche riso ad alta voce, e questo è raro." Poi ha continuato dicendomi belle parole su altre cose che gli erano piaciute. Ha aggiunto "Se mai avrai bisogno di qualcuno che ti dia molti soldi con cui mandare tutto a puttane, dovremmo parlare. [...] Judd Apatow: Eravamo all'inizio della discussione con HBO riguardo la possibilità da parte di Lena di girare un episodio pilota con loro. Non ho lavorato con HBO da quando ho prodotto il The Larry Sanders Show. Sapevo che sarebbe stato il posto giusto per lei. Mi ero tenuto fuori dalla televisione per 11 anni perché è stato sempre troppo faticoso. Ma mi hanno proposto di salire a bordo e cercare di aiutare Lena a navigare attraverso il mondo televisivo e aiutarla a mantenere il suo stile e le sue idee, adattandoli e comprimendoli in un format di mezz’ora.*

[3] Estratto di un’intervista di Alessandra Farkas a Lena Dunham comparsa sul «Corriere della Sera» del 14 gennaio 2013.

[4] Elisa Giomi “Sex and the City” in *Cult Series* Vol. II a cura di Franco Monteleone, Dino Audino, Roma 2005.

[5] Ibidem.

[6] Ibidem.

[7] Elena Tebano, *Girls il sesso imperfetto in the city*, dal Blog *27ora* del Corriere.it.

Bibliografia

Elisa Giomi, “Sex and the City” in *Cult Series* Vol. II a cura di Franco Monteleone, Dino Audino, Roma 2005.
Leopoldo Damerini e Fabrizio Margaria, *Dizionario dei Telefilm*, Garzanti, Milano 2001.
Melissa Anderson, *The 400 Hits* in «Sight & Sound» n°4, 2012
Sarah Sophie Flicker, T*he sweet music of life in Lula - Girl of my dream* n° 15, 2012.

di Tito Vagni

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***Gossip Girl***

Anno 2007 (USA)

Stagioni 6 (121 episodi) Terminata

Network CW

Creatori Stephanie Savage e Josh Schwartz

Cast principale

Blake Lively è Serena van der Woodsen

Leighton Meester è Blair Waldorf

Penn Badgley è Dan Humphrey

Chace Crawford è Nate Archibald

Ed Westwick è Chuck Bass

Kelly Rutherford è Lily van der Woodsen

Matthew Settle è Rufus Humphrey

Kristen Bell è Gossip Girl

La Trama

In una New York fortemente cinematografica, si svolgono le storie di un gruppo di ragazzi e ragazzi di diversa estrazione sociale tra storie d'amore, tradimenti, droga, violenza, amicizia. Il tutto commentato da "Gossip Girl", blogger che rivela e "guida" le storie e i segreti nascosti sotto la patinata apparenza dell'Upper East Side.

Metropoli e reti digitali

Gossip Girl è un teen drama, una narrazione televisiva che si rivolge ad un pubblico giovane solitamente attratto dalla riproduzione di alcuni meccanismi di funzionamento tipici dell'età adolescenziale che favorisce processi di riconoscimento, identificazione e filiazione. La serie si pone come indicatore di una nuova forma dell'esperienza che prende corpo con i mezzi di comunicazione digitali, aggiornando e riconfigurando i momenti originari della modernità che furono immortalati dalla letteratura europea tra Settecento e

Ottocento. *Gossip Girl* recupera e aggiorna una fitta trama di concetti e figure della storia: cinismo, successo, potere, amore, amicizia, piacere, moda, fornendo ai suoi osservatori un affresco nitido della vita contemporanea.
Il canovaccio del racconto è giocato sul doppio registro della metropoli e delle reti digitali. I media sembrano aver fagocitato la realtà e non c'è più modo di comprendere quale sia la matrice. In fondo porsi il problema della distinzione tra la copia e l'originale, tra il vero e il falso, è una questione di retroguardia; quello che attrae è "la vita scandalosa dell'élite di Manhattan" e per conoscerla ci si deve affidare a una blogger dall'identità misteriosa: "Gossip Girl",

divenuta una vera e propria banca dati foraggiata e predata da tutti i giovani dell'Upper East Side.
All'inizio di ogni episodio la camera indugia sui simboli di una città dall'aspetto decisamente familiare. Dopo anni di riprese hollywoodiane, le tante stagioni di *Sex and the City*, le cronache videogiornalistiche e la miriade di reportage personali di cui sono pieni youtube o flicker, ogni scorcio di New York sembra divenuto patrimonio comune. Persino chi non ha mai messo piede negli Stati Uniti ha l'impressione di essere stato sovente nel parco centrale, aver corso con un ipod alle orecchie, incontrato un amico e bevuto con lui un caffè in degli enormi bicchieri fumanti. Esperienze immaginate, ovviamente, ma sentite in maniera intensa grazie alla mediazione dello schermo.
Dopo una carrellata della città lo spettatore è introdotto nelle residenze dei protagonisti che appartengono a due mondi diversi: i giovani rampolli dell'isola e i cittadini di Brooklyn; straricchi i primi, più naïf i secondi. È questo un primo momento di contatto con la letteratura realista del XIX secolo che faceva della dicotomia tra vita di provincia e metropoli uno degli elementi più significativi della proprio narrazione. Solitamente il passaggio dalla dimensione rurale a quella di campagna costituiva il cuore del racconto. Si pensi per un istante al romanzo di Balzac *Illusioni perdute* e al suo protagonista, Lucien de Rubempré, un giovane poeta che per inseguire i suoi sogni di gloria intraprende un viaggio verso Parigi e giunto nella città il giovane inizierà un lungo processo di formazione che lo porterà a spogliarsi dei caratteri tipici della vita di provincia per assumere, progressivamente, le sembianze di un uomo di mondo, di un soggetto metropolitano.
La transizione dalla campagna alla città era l'elemento che accendeva la scintilla della vita, ciò che rianimava i corpi morti della provincia, ri-collocandoli all'interno del proprio tempo come attori e non più come residui. Con l'ingresso nelle grandi metropoli occidentali, in particolare Londra, Berlino Parigi, aveva

inizio una vita degna di essere raccontata. Non a caso si tratta delle tre città in cui sono ambientati alcuni dei più significativi scritti dell'Ottocento: *L'uomo della folla* di Poe, *La finestra d'angolo del cugino* di Hoffmann, *Il pittore della vita moderna* di Baudelaire. I personaggi che ne emergono, sebbene apparentemente simili, sono modellati da territori profondamente differenti, che ne plasmano i caratteri rendendoli inaccostabili. Parigi, Londra, Berlino, sono metropoli eterogenee in cui trovano il proprio "ambiente naturale" tipi molto diversi tra loro. Nella Londra di Poe non c'è spazio per il *flaneur* che negli stessi anni, nelle gallerie parigine, poteva permettersi il vezzo di assecondare il moto immobile della tartaruga che aveva al guinzaglio. Operazione impossibile nella City londinese in cui il capitalismo mostrava il suo lato d'acciaio lasciando poco spazio alla peregrinazione oziosa nella città, ignaro della produttività immateriale e cognitiva di una *dépance* senza ragione di utilità. Sarà Baudelaire il primo a tratteggiare i caratteri del cittadino che meglio si adattava alla vita moderna:

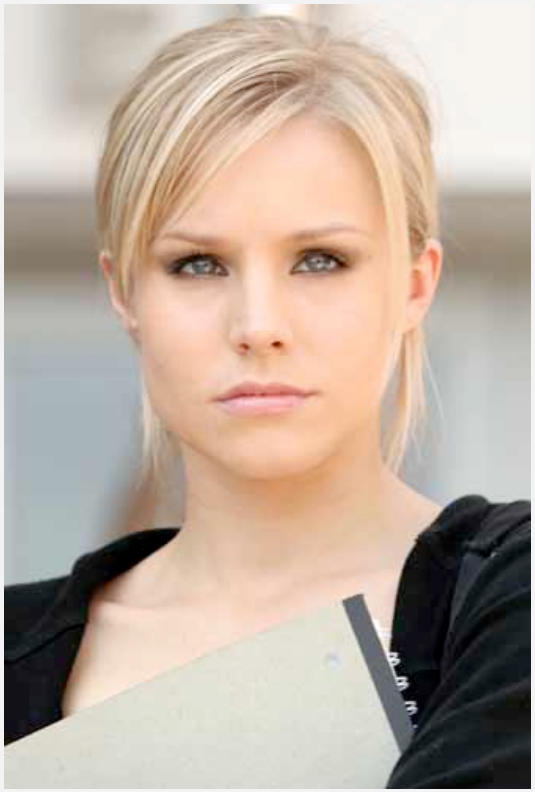
questi esseri non hanno altro stato che coltivare l'idea del bello nella propria persona, soddisfare le proprie passioni, sentire e pensare. Possiedono così, a loro piacimento e in larga misura, tempo e denaro, senza i quali la fantasia, ridotta a fugace fantasticheria, non può tradursi in azione. È sin troppo vero, ahimè, che, senza tempo e denaro, l'amore può essere al più un'orgia plebea o il compimento di un dovere coniugale. Anziché capriccio ardente e sognante, diventa ripugnante utilità.[1]

Descrizione che si potrebbe utilizzare per descrivere i giovani newyorkesi protagonisti di *Gossip Girl*, sebbene tempi e luoghi siano radicalmente diversi da quelli descritti sopra. Anche nella serie infatti l'attenzione al piacere, alla seduzione, all'opinione, allo spreco costituisce l'aspetto caratterizzante la vita comune. La differenze sta, probabilmente, nella dimensione assunta da questo stile di vita: non più una forma evoluta e dunque elitaria, ma condizione allargata dell'esistenza. Uno stile di vita che la metropoli prima e la televisione in seguito hanno gradualmente imposto ai propri abitanti facendolo divenire lo stile di vita dominante.

Come in ogni serie che si rispetti, anche in *Gossip Girl* esiste un punto di raccordo dove nascono tutti gli intrighi, il luogo che, come direbbe Michel Maffesoli, crea il legame: la scuola. Ricchi e

“poveri”, élite e soggetti periferici, si ritrovano nella stessa scuola, il metaverso che permette l'incontro e il confronto di culture che l'architettura della metropoli e la sua organizzazione economica tengono separate. Fermandosi a questa considerazione *Gossip Girl* non sarebbe diversa dagli altri cult dello stesso genere come *Beverly Hills, Dawson’s Creek, The O.C., One Tree Hill*, ecc. E invece chi li ha seguiti con attenzione non può aver ignorato la discontinuità che proprio questa serie segna nel confronto con le precedenti. Sebbene gli elementi topici di un teen drama siano tutti presenti - relazioni amorose e amicali, conflitto con i genitori e con le istituzioni educative - per la prima volta questi rapporti sono mediatizzati: si diffondono e invadono lo spazio dei mezzi di comunicazione. La vita materiale e quella nelle piattaforme comunicative s'intrecciano fino a corrispondere. Nessuno dei protagonisti, salvo i genitori che appartengono a una generazione diversa, può vivere senza il proprio telefonino o senza il computer, senza essere connesso. Nell’episodio diciassette della seconda stagione questo dato emerge in maniera fin troppo evidente: la preside della scuola annuncia a tutti i ragazzi che stanno entrando nel liceo che l’uso dei cellulari non è più consentito nell’edificio scolastico e tutti gli studenti rimangono esterrefatti, pensando di essere finiti in un brutto sogno. Stanno per essere disconnessi dalla propria vita. La scena successiva si apre nel bagno delle ragazze con una studentessa in crisi di astinenza da cellulare, che simula di digitare i tasti di un telefono colpendo solamente aria; ha un’espressione smunta e depressa e tutt’intorno le sue amiche cercano di consolarla e di farla rinvenire. Si tratta di un momento che manifesta una situazione latente: i media digitali sono protagonisti a tutti gli effetti della narrazione, perché rappresentano il territorio in cui essa ha luogo. La rete ha lo stesso valore della metropoli nell’organizzare le vite dei protagonisti; non si avverte la distinzione tra realtà e virtualità, perché tutto ciò che attiene al virtuale produce effetti terribilmente materiali e perché la narrazione assume come punto di riferimento quello dei nativi digitali, cioè di quei soggetti appartenenti alla generazione che si è formata con e sulla rete. Essere un nativo delle reti significa non aver fatto esperienza del loro avvento dirompente nel panorama mediale elettronico, assumendo di conseguenza il mondo digitale come parte della propria dimensione abitativa, del proprio ambiente. Tale mutamento si riflette nello stile del racconto: mentre la maggior parte dei prodotti finzionali mainstream ha per protagonisti degli analfabeti digitali che si trovano spaesati di fronte a computer o

telefonini, in *Gossip Girl* la rete è integrata nel mediascape. Ecco quindi che il blog di Gossip Girl viene abitato con la stessa spontaneità con cui si abitano le strade dell'isola imponendosi come secondo ambiente capace di produrre significato. In questo luogo, ancor più che nella scuola, i posizionamenti dei soggetti non contano, le identità si frantumano e ciascuno è libero di muoversi nei flussi comunicativi secondo l'istinto, condotto dai propri sensi.
I media e New York ricoprono in questa serie il ruolo di mondi immersivi, luoghi totalizzanti in cui si fa esperienza di una vita totale, che non ha bisogno di un altrove, dell'aperto. Dimensioni autosufficienti che sembrano proteggere e allo stesso tempo isolare i propri abitanti. Non ci sono contatti né contaminazioni esterne: un ambiente immunizzato, in cui la vita può esprimersi nella sua piena potenza, senza paura di contagio. Anche la famiglia Humprey, sebbene provenga da Brooklyn, condivide legittimamente il medesimo ambiente. È quella piccola dose virale che il sistema è pronto ad assumere per produrre gli anticorpi necessari, gli Humprey sono accettati perché non mettono a repentaglio la sicurezza del sistema. Se per la prima volta in una serie televisiva i mezzi di comunicazione assumono un ruolo fondamentale, fino a divenire uno dei protagonisti, l'intuizione è senza dubbio dell'autore, Josh Schwartz, che per dare una rappresentazione corretta degli adolescenti di oggi non avrebbe potuto esimersi dal prendere in considerazione la loro vita simbiotica con i mezzi di comunicazione digitali.



Kristen Bell.

L'ingresso dei personal media nella quotidianità produce una catena di alterazioni nei rapporti umani. In questa serie, ad esempio, sembra scomparire completamente il dispositivo del segreto, che da sempre costituisce un meccanismo vincente nella scrittura di un prodotto audiovisivo. Nel caso di *Gossip Girl* il blog porta alla ribalta qualsiasi retroscena privato dei protagonisti imponendo una sincerità immediata nei rapporti interpersonali. Per questo i dialoghi hanno spesso una brutalità e una violenza non riscontrabili nelle altre serie televisive, perché la realtà digitale incalza quella materiale e le impone un'accelerazione che rende inutile qualsiasi filtro e fa svanire ogni freno inibitorio. Sono lontanissimi i tempi cadenzati di Dawson e Joey, intrappolati nell'irrisolta confusione adolescenziale; a Serena e Blair - le protagoniste femminili della serie - basta il tempo di un sms per innamorarsi, e un cocktail per dire addio ai sogni di una vita.

Sentimentalità e cinismo

Gossip Girl racconta anche un altro tipo di cambiamento, messo in scena dal rapporto dialettico che s'instaura tra due figure paradigmatiche: Dan Humphrey e Chuck Buss. Il primo è il figlio di un ex cantante rock, abita in un open space a Brooklyn, ama la letteratura, i film d'autore e ha notevoli difficoltà a inserirsi nel prestigioso liceo di Manhattan in cui suo padre lo ha iscritto per agevolarne l'ingresso al College. Il look da intellettuale mitteleuropeo, le passioni, il carattere introverso, sono peculiarità che lo distinguono dagli altri ragazzi della scuola e che gli valgono, su Gossip Girl, il nickname di "ragazzo solitario". La sua (s)fortuna è quella di fidanzarsi con una delle ragazze più in vista del liceo, Serena Vanderwoodsen, venendo immediatamente illuminato dalla sua aura e fagocitato dalla sua vita. Dan riesce a fuoriuscire dall'anonimato a scapito però dei suoi comportamenti illuminati che si fanno sempre più bui, facendo traballare la sua identità così apparentemente solida. Chuck è, invece, un dandy newyorkese, il mito della sua sciarpa lo precede. È il figlio di un magnate dell'edilizia, abita nella suite di un Hotel dal lusso scintillante, adora il divertimento, lo sfarzo, la perversione. Possiede un locale notturno in cui trascorre gran parte del suo tempo dilettandosi tra spettacoli burlesque e alcool.

Dan è ammantato dell'aura, un po' noiosa, da bravo ragazzo che fa sempre la cosa giusta, una sorta di residuo del passato che scompare di fronte alla forza immaginifica di Chuck: l'inventore di una *nouvelle flânerie* meccanica. A bordo della sua limousine, frequentata spesso da signorine ben disposte, è sempre pronto a perdersi nei meandri del puro piacere. Se Dan è l'ultimo erede di una tradizione televisiva ben chiara, quella che nasce con Ricky Cunningham, passa per Brandon Walsch e arriva a Lucas Scott, Chuck è un punto zero nella narrazione televisiva, un epifenomeno. Il suo personaggio è un animale inferocito che prende a morsi la vita, la sevizia e la lascia morente, per decidere, eventualmente, di salvarla, ma sempre e solo per il puro divertimento. Chuck vive secondo un'etica instabile che non si fonda su nessuna morale, è imprevedibile e per questo affascinante. La sua figura potrebbe evocare, per certi versi, il protagonista di *American Psycho*, Pat Bateman: un giovane stakeholder avido protagonista della scena metropolitana newyorkese degli anni Ottanta, che, con lucida follia si divertiva a compiere omicidi efferati di amici, amanti o malcapitati. Ma Chuck, anziché esprimere la sua parte d'ombra nella violenza, racchiudendola così in una cornice antisociale, produce una narrazione di sé alla luce del giorno e rivelandosi contagia le vite degli altri facendosi norma attraverso il pathos della sua carne.

Il giovane scrittore è l'attualizzazione dell'uomo di provincia di simmeliana memoria. Le relazioni che intesse col mondo che lo circonda vorrebbero basarsi sulla sentimentalità e sulla lunga durata, forme di socialità che persistono nella vita moderna, apparendo però come lo strenuo tentativo di rimanere aggrappati al passato rifiutando il mutamento in atto. L'etica del giovane di Brooklyn sembra molto spesso anacronistica e si adatta con difficoltà alla Manhattan aumentata delle tecnologie che viene rappresentata nella serie. Essa richiede una forte capacità mimetica, dinamicità e spregiudicatezza, richiede una riconfigurazione del proprio apparato psichico e il possesso di una serie di caratteristiche di protesi psicologiche che consentano di adattarsi all'ambiente, come del resto, agli albori del Novecento aveva avuto modo di scrivere Georg Simmel studiando lo stato nascente della vita metropolitana:

la base psicologica su cui si erge il tipo delle individualità metropolitane è l'intensificazione della vita nervosa che è prodotta dal rapido e ininterrotto avvicendarsi di impressioni esteriori e interiori. L'uomo è un essere che distingue. Il che significa che la sua coscienza viene stimolata dalla differenza tra l'impressione del momento e quella che precede; le impressioni che perdurano, che si differenziano poco, o che si succedono e si alternano con una regolarità abitudinaria, consumano per così dire meno coscienza che non l'accumularsi veloce di immagini cangianti, o il contrasto brusco che si avverte entro ciò che si abbraccia in uno sguardo, o ancora il carattere inatteso di impressioni che s'impongono all'attenzione. Nella misura in cui la metropoli crea proprio queste ultime condizioni psicologiche - ad ogni attraversamento della strada, nel ritmo e nella varietà della vita economica, professionale, sociale - essa crea già nelle fondamenta sensorie della vita psichica, nella qualità di coscienza che ci richiede a causa della nostra organizzazione come esseri che distinguono, un profondo contrasto con la città di provincia e con la vita di campagna, con il ritmo più lento, più abitudinario e

inalterato dell'immagine sensorio-spirituale della vita che queste comportano. Ciò innanzi tutto permette di comprendere il carattere intellettualistico della vita psichica metropolitana, nel suo contrasto con quella della città di provincia, che è basata perlopiù sulla sentimentalità e sulle relazioni affettive. [2]

Il cast principale di Beverly Hills 90210.

Non è un caso se col tempo il focus della narrazione si sia spostato dalla favola di Dan e Serena alla storia più erotica e corporale di Chuck e Blaire: tra le due situazioni si è venuto a creare una distinzione fra stili di vita differenti che si rifanno l'uno alla tradizione del teen drama e l'altro alla sua rivoluzione. Se si richiamano alla mente i protagonisti delle altre serie dello stesso genere che potrebbero avere dei tratti comuni a quelli di Chuck Buss si scopre che qualsiasi tipo di paragone è impertinente per due ordini di motivi. Primariamente, se si escludono *Beverly Hills 90210* e il suo spin off, non ci sono teen drama con una ambientazione metropolitana. Ciò rende impossibile qualsiasi confronto perché la metropoli newyorkese, intesa come grande piattaforma comunicativa, è la conditio sine qua non per l'esistenza di questa nuova figura di dandy postmoderno. La metropoli è vita che genera forme di vita altre, che attraverso le proprie estetiche e i propri corpi si congiungono ai flussi inorganici della città. Quella di Chuck, inoltre, non è semplicemente una esistenza tormentata che vive in maniera drammatica la propria proiezione nel futuro. La sua vita è completamente catturata dal presente, si nutre dell'immanenza del reale che non lascia spazio ad alcuna fuga metafisica. È dunque improprio paragonarlo a della figure vagamente tormentate come quella di Dylan di *Beverly Hills 90210*, sicuramente affascinanti, ma affatto innovative in quanto legate ancora a un immaginario da beat generation - si pensi alla sua passione per il surf, alla Porsche d'epoca, all'Harley, alla tossicodipendenza, all'alcolismo, ecc - con etiche ed estetiche infarcite di citazioni Hollywoodiane. Chuck non è un personaggio controculturale e men che meno sovversivo; è un cattivo vero [3]

e il pubblico non è curioso di scoprirlo dotato di un cuore buono ma è smanioso di vederlo perseverare nel suo cinismo, il suo reale tratto distintivo.
Il kynikos è una figura connaturata alla metropoli: ne segue i mutamenti passando dallo stato di eccentricità marginale, nei primi aggregati urbani, alla condizione di "asociale integrato" nelle metropoli comunicazionali. Lo sguardo di Chuck è cinico in quanto "lucido e cattivo", perché rifiuta le maschere ingenue con cui i suoi coetanei guardano al mondo. Ciò gli consente un pragmatismo che travolge ogni limite convenzionale, facendolo risultare spesso sfrontato, senza però ghettizzarlo, ma esercitando, proprio in ragione della sua devianza, un infinito fascino. Del resto, come scrive magistralmente Peter Sloterdijk:

Nella società in cui non si offre alcuna vera alternativa morale e i contropoteri potenziali sono coinvolti in larga parte negli apparati di potere, accade che nessuno oramai provi sdegno per i cinismi del potere. Tanto più povera o priva di alternative è una società moderna, tanto maggiore sarà la sua dose di cinismo. [4]

La narrazione televisiva contemporanea, e Gossip girl in particolare, è puntellata da figure ciniche, lussuriose, cattive. Personaggi che fuoriescono dalla dialettica tradizionale tra bene e male per farsi sempre più complessi, indefinibili, reali. La loro etica tattica è il sintomo di una realtà riconfigurata in cui l'elemento dirimente dell'agire umano non è più la visione ma la vista: il lungo periodo cessa di essere l'orizzonte che attribuisce significato all'esistenza che, piuttosto, viene percepita come una successione di attimi effimeri [5] la cui storia è legata alla circostanza, all'imprevisto. L'imperscrutabile sembra aver perduto ogni fascino, mentre ciò che è più prossimo e visibile, diviene essenziale per un gesto, un'azione, una relazione amorosa. L'edonismo ardente induce l'uomo all'inesauribile ricerca di piacere: la vita si consuma in un solo istante che porta con sé gli elementi significanti di quello che segue. Metropoli, cinema, televisione hanno scritto e riscrivono la grammatica dell'esperienza umana trasformandola in una successione astratta di episodi intrecciati in una tessitura dalla logica evenemenziale. La vita procede svicolando, e ad ogni bivio entra

in contraddizione con il proprio passato, perdendo il valore di totalità: ogni singolo istante assume un significato esclusivo e autosufficiente che pur si lega agli altri attraverso connessioni rapsodiche, assumendo la forma del mosaico che può essere lasciato scomposto o riordinato da un occhio educato.

Questa è la forma di cinismo che emerge nella serie, ponendola in comunicazione diretta con i racconti realisti dell'Ottocento. Lucien de Rubempré - di cui si è già parlato sopra - secondo la lettura lukácsiana, rappresenta un giovane della generazione post-napoleonica, un tipico poeta «ch'è l'arpa eolia dei vari venti e delle varie tempeste della società, un groviglio di nervi, labile, disorientato, ipersensibile». [6] Per Lukács, Lucien incarna il poeta post-napoleonico, di estrazione borghese e disposto ad ogni compromesso, ad ogni gesto, pronto a utilizzare ogni mezzo purché esso lo conduca all'obiettivo prefissato. Egli, infatti, per inserirsi nella vita elegante parigina utilizzerà ogni mezzo a sua disposizione senza però ottenere risaltati duraturi.

Gli effetti della metropoli descritti da Balzac e quelli dei media digitali immortalati da Josh Schwartz nella serie, possono dunque essere intesi come forme successive dell'esperienza. Le reti digitali amplificano le possibilità offerte dalla metropoli, le esasperano e cambiandone la qualità non fanno altro che aggiornarle. Per tale ragione il lettore che si avvicinerà alla visione di *Gossip Girl* non potrà non immaginare la serie come una costante evocazione dei tratti antropologici emersi con l'avvento della modernità.

Elementi dell'immaginario giovanile contemporaneo

Un ulteriore aspetto che caratterizza la serie è l'attenzione maniacale per il look dei protagonisti. Ogni personaggio trova nell'abbigliamento un elemento che ne valorizza la personalità completandone la forma. Si pensi a Blair, figlia di una importante stilista, che sogna spesso

di vestire i panni Audrey Hepburn e il cui stile richiama la sobria eleganza di Jacqueline Kennedy. La moda è dunque a tutti gli effetti uno dei soggetti del racconto che non viene però usato nei termini di lotta tra classi. La distinzione si sublima in un confronto identitario in cui ciascuno corrisponde a un universo simbolico che non entra mai in conflitto con l'altro. Nei precedenti teen drama le differenti condizioni materiali dei protagonisti erano usate come possibile chiave narrativa; in questo caso invece l'autore si dimostra in empatia con un tempo in cui determinate tipologie di conflitto sembrerebbero essere disinnescate e aver perso di senso in favore di una guerrilla di segni disputata a colpi di t-shirt e rossetti, dunque trasferita nei territori del consumo. I giovani di *Gossip Girl* sono tutti figli della stessa metropoli, degli stessi ambienti, delle stesse abitudini; non ci sono personaggi esterni, outsider che possono contaminare il loro stile di vita portando alla ribalta un modello alternativo. In assenza di un occhio in-educato alle loro estetiche, i comportamenti sono completamente spontanei. Non c'è alcun bisogno di ostentare una diversità che non sia già inscritta nei propri corpi spettacolari. Piuttosto accade l'inverso: tutti coloro che entrano in contatto con i protagonisti di *Gossip Girl* finiscono per rimanerne catturati e inglobati. Chiunque tenti di esercitare una resistenza produce uno sforzo vano perché la fulgida bellezza dei loro corpi genera un appeal talmente forte da vincere ogni opposizione. Si traduce in questo modo una delle dinamiche più caratteristiche della società dei consumi: ogni forma di opposizione al sistema viene sussunta al suo interno finendo per rafforzarlo, aumentandone quantitativamente e qualitativamente i confini.

Il creatore della serie Josh Schwartz.

Se si avalla quanto scritto sopra è indubbio che *Gossip Girl* sia stata in grado di riscrive la grammatica dei giovani e lo ha fatto avvalendosi di quello che i sociologi chiamerebbero "gruppo di controllo", la famiglia Humphrey, come rappresentanti della "normalità" erede di una tradizione immaginaria nata con i Cunningham e proseguita con i Walsh, i Leare, i Cohen, a cui hanno contrapposto i giovani dell'upper east side (il gruppo sperimentale), che vivono in assenza delle rispettive famiglie, non conoscono i rapporti verticali tra genitori e figli e ignorano qualsiasi riferimento a modelli valoriali. Quello su cui *Gossip Girl* non è riuscita invece a intervenire in maniera rivoluzionaria è l'immaginario dell'amore, quello che per molti riesce a orientare,

più di ogni altro, la propria vita. I teen drama s'innestano in un meccanismo in cui ciascun medium contribuisce a inserire un tassello nell'infinito puzzle dell'immaginario dell'amore. Così diviene impossibile pensare di poter vivere una storia originale, qualcosa che non sia mai stato scritto o rappresentato prima, perché abitiamo uno spazio striato (citando Deleuze), in cui le strade percorribili sono quelle tracciate dall'industria culturale. La nostra educazione sentimentale è demandata ai media che ci informano: che siano state favole, romanzi di formazione, la narrazione biblica, il cinema o le serie televisive, non vi è dubbio che nelle storie d'amore che ciascuno vive è rinvenibile un frammento che abbiamo voluto in quel modo, per corrispondere alle figure dell'immaginario che ci hanno insegnato ad amare. Tutto questo dovrebbe spingerci a domandarci se siamo capaci di sognare (a occhi aperti) qualcosa che non conosciamo. La prova che a questa domanda si debba rispondere in maniera negativa proviene dal fatto che se l'industria culturale è un grande sistema che produce sogni collettivi, questi sogni si sono sempre incarnati in dei corpi umani, conoscibili e riconoscibili. Non siamo dunque capaci di sognare protagonisti inumani, e vale lo stesso per le storie che creiamo nella nostra mente. Anch'esse limitate all'esperienza diretta o veicolata dalle grandi narrazioni mediali. In questo senso l'industria culturale funziona come un'estensione della mente che amplifica la nostra capacità di *rêverie*. Così quando sogniamo (a occhi aperti) prima di addormentarci, in macchina, seduti alla scrivania, produciamo uno sforzo che è solo in minima parte intimo e individuale, perché quello che stiamo facendo altro non è che prendere in prestito una narrazione, a cui abbiamo assistito come spettatori, farla nostra e affezionarci ad essa come fosse un'idea che vive in sé, autonoma e trascendente. [7]

Ma dopo avere consumato tanti rapporti passionali, raccontati nei modi più diversi, lo spazio di autonomia nella costruzione della propria storia è saturo. Potremmo remixare [8] i comportamenti dei personaggi a cui ci siamo affezionati per ricreare situazioni nuove, ma saremmo sempre tentati di andare a pescare in quella bolla che ingloba le nostre vite e che chiamiamo immaginario collettivo. Così il giorno che faremo una follia per amore penseremo inevitabilmente a Pacey che s'innamora della ragazza del suo migliore amico, Joey, e per vivere la sua storia d'amore la trascina nell'oceano per un irripetibile viaggio a bordo di una barca chiamata fatalmente "True love". E se ci innamorassimo imprudentemente di un'amica di famiglia più grande di noi, non avremo bisogno di un ipod per essere ossessionati da quel ritornello:

And here's to you, Mrs. Robinson
Jesus loves you more than you will know (Wo, wo, wo).
God bless you please, Mrs. Robinson
Heaven holds a place for those who pray (hey, hey, hey).

Note

[1] Charles Baudelaire, *Il pittore della vita moderna*, Marsilio, Venezia, 1994, p.113.

[2] Georg Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito*, Armando, Roma, 1996, p.36.
[3] Nell'ultima edizione dei *Teen Choice Award*, evento ideato dalla Fox che si ripete annualmente dal 1999, i teenager statunitensi hanno incoronato Ed Westwick (interprete di Chuck nella serie) "Miglior cattivo (villain) televisivo".
[4] Peter Sloterdijk, *Critica della ragion cinica*, Garzanti, Milano, 1992, p.37.
[5] Su questo argomento si veda il libro di Antonio Rafele, *Figure della moda*, Liguori, Napoli, 2010.
[6] Cfr. György Lukàcs, *Scritti sul realismo*, Einaudi, Torino, 1976.
[7] Cfr. Alfred Schütz, *Don Chisciotte e il problema della realtà*, Armando Editore, Roma, 1995.
[8] Cfr. Davide Borrelli, *Il mondo che siamo. Sociologia dei media e dei linguaggi digitali*, Liguori, Napoli, 2009.

Bibliografia

Alberto Abruzzese, *La grande scimmia*, Luca Sossella Editore, Roma, 2008.
Alberto Abruzzese, *La bellezza per me e per te*, Bompiani, Bologna, 1998.
Honoré Balzac, *Illusioni perdute*, Garzanti, Milano, 2009.
Walter Benjamin, *Angelus Novus*, Einaudi, Torino, 1995.
Davide Borrelli, *Il mondo che siamo. Sociologia dei media e dei linguaggi digitali*, Liguori, Napoli, 2009.
Charles Baudelaire, *Il pittore della vita moderna*, Marsilio, Venezia, 2002.
György Lukàcs, *Scritti sul realismo*, Einaudi, Torino, 1976.
Michel Maffesoli, *La parte del male*, Luca Sossella Editore, Roma, 2003.
Franco Moretti, *Il romanzo di formazione*, Einaudi, Torino, 1999.
Edgar Morin, *Lo spirito del tempo*, Meltemi, Roma, 2005.
Antonio Rafele, *Figure della moda*, Liguori, Napoli, 2010.
Alfred Schütz, *Don Chisciotte e il problema della realtà*, Armando Editore, Roma, 1995.
Georg Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito*, Armando Editore, Roma, 1996.
Peter Sloterdijk, *Critica della ragion cinica*, Garzanti, Milano, 1992.

di Barbara Maio

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***Happy Town***

Anno 2010 (USA)

Stagioni 1 (8 episodi) Terminata

Network ABC

Creatori Josh Appelbaum, André Nemec e Scott Rosenberg

Cast principale

Geoff Stults è Tommy Conroy

M.C.Gainey è Griffin Conroy

Lauren German è Henley Boone

Amy Acker è Rachel Conroy

Steven Weber è John Haplin

Sam Neill è Merritt Grieves

Peter Outerbridge è Dan Farmer

Frances Conroy è Peggy Haplin

Warren Christie è Greggy Stiviletto

La Trama

La tranquilla cittadina di Haplin nel Minnesota è sovrastata da un panificio che è la fonte centrale del lavoro degli abitanti e l'origine del buon profumo che aleggia ovunque. Eppure, l'idilliaca cittadina ha un segreto: periodicamente alcune persone scompaiono e non vengono più ritrovate. Dopo un periodo di tranquillità, un abitante del posto viene trovato morto ed una ombra oscura si posa sulla città.

Città che è "governata" dalla ricca famiglia Haplin che possiede quasi tutto, panificio compreso. A capo della famiglia vi è Peggy Haplin, che con il suo carisma sottomette anche il figlio John, la quale figlia è tra gli scomparsi, vi è poi lo sceriffo Conroy che con suo figlio Tommy assicura la tranquillità della città, i fratelli Stiviletto, cinque ragazzi rozzi e poco di buono che vivono ai confini della cittadina. E vi sono anche dei nuovi arrivi: Henley che sta cercando un posto tranquillo per aprire un negozio di

candele e trova una stanza in una pensione abitata prevalentemente da anziane vedove e da un altro nuovo arrivo in città, il misterioso e affascinante Merrit Greves che ha aperto un negozio di cimeli cinematografici e parla ad Henley della *Porta Blu*, film tedesco del 1923 che nasconde anch'esso un mistero. Dopo che lo sceriffo Conroy tenta di tagliarsi una mano mentre si trova in una sorta di stato onirico in cui continua a parlare di una certa Chloe (che già nel primo episodio scopriamo essere il vero nome di Henley), il figlio Tommy prende il comando della polizia locale e dovrà occuparsi anche del rapimento di sua moglie che scompare nel nulla in mezzo alla folla. Tutto sembra rimandare al Magic Man, la figura accusata dei rapimenti e che riesce a non farsi mai vedere, un personaggio che sconfina nel mistico come afferma Grieves che sembra sapere molto su questo rapitore e non è ad Haplin per caso; così come Henley che sta indagando

La fabbrica del pane che sovrasta la cittadina di Haplin

The House of Ushers, il negozio di cimeli cinematografici aperto ad Haplin dal misterioso Merrit Grieves

sui misteri della città. I due nuovi arrivati si alleano per trovare indizi sulle misteriose scomparse. Scopriamo che anche il figlio di Grieves è stato rapito anni prima e l'uomo ora è qui per trovare il colpevole mentre Henley cerca un martello, unica prova dell'assassinio della madre di Tommy da parte di Peggy. Nel corso degli episodi scopriamo che l'omicidio iniziale non è opera del Magic Man ma di Big Dave, un amico di infanzia del giovane sceriffo, omicidio compiuto proprio nella convinzione di farsi giustizia sul Magic Man. A turno un po' tutti diventano potenziali colpevoli, compreso l'agente Farmer che arriva in città per seguire le indagini ma, invece, lo vediamo rapire e spaventare parecchie persone. Nel rocambolesco finale, scopriamo che Farmer è un vecchio amico di Grieves e lo aiuta nelle sue indagini

mentre il Magic Man alla fine sembra essere la presunta defunta madre del giovane sceriffo che in definitiva non è per niente defunta ma, probabilmente, ha finto la sua morte con la collaborazione dello sceriffo anziano, suo marito, e di Peggy in cambio della tranquillità della città.

Occasioni mancate

Se la breve trama di *Happy Town* vi sembra confusa e fin troppo arzigogolata, non avete sbagliato: la serie della ABC è stata lanciata nel periodo delle midseason per tentare, ancora una volta, di raccogliere l'eredità del celebre *Twin Peaks*, ma ciò che è chiaro sin dal pilot è la quantità di misteri e personaggi che si vanno accumulando, lasciando il pur smaliziato spettatore abbastanza perplesso. *Happy Town* rientra in quella ampia categoria di serie tv che possono essere etichettate come "occasioni mancate", cioè produzioni che nei presupposti hanno una trama originale, un ottimo cast, belle location, una produzione di livello, eppure partoriscono una serie confusa, Nello svolgimento della storia era, però, chiara una cosa: la serie avrebbe dovuto risolvere i suoi misteri nell'arco degli otto episodi concessi alla sua prima stagione poiché gli spettatori non avrebbero gradito una serie "alla *Lost*" che portasse avanti (e non risolvesse) decine di interrogativi. Ed è in questo momento che si è creato il vero problema della serie, con gli autori che probabilmente hanno pensato di avere in mano la conferma di una seconda stagione, con la possibilità, quindi, di avere magari altri 12 episodi (se non 24) per poter sviluppare bene la storia. Invece, degli otto episodi previsti per la prima stagione solo sei sono stati mandati in onda con gli ultimi due disponibili solo sul web. Gli autori, quindi, hanno dovuto accelerare la conclusione della serie per non lasciarla appesa, creando confusione con storie lasciate a metà, alcune solo accennate, soluzioni che non convincono e attori che vengono maltrattati e non ben diretti. Con il tutto che sfocia in un concitato finale da sparatoria del far west. La cancellazione della serie è arrivata troppo presto per poter concludere coerentemente i tanti spunti: se l'uomo magico è, infatti, la spina dorsale della narrazione, tante sono le storie che si sviluppano a margine: la rivalità tra la famiglia Conroy e la Stiviletto, l'omicidio iniziale ad opera di Big Dave, miglior amico

Strane cose accadono a Haplin: una mano mozzata in una forma di pane.

dello sceriffo che, quindi, tenta di proteggerlo, il legame tra Merrit Grieves e Dan Farmer, il passato della famiglia Haplin, le visioni del vecchio sceriffo, il ruolo di Henley-Chloe, in generale tutta la parte mistica-onirica. Nonostante la complessità delle storie e dei loro intrecci, la ricezione del pubblico è stata buona: guardando al sito Metacritic troviamo un 8.1 dagli spettatori e un 53 dai critici, quest'ultimo non un giudizio troppo favorevole ma con punte molto alte da parte di diversi critici tv. Nei giudizi che si ritrovano sul web, la maggior parte degli spettatori lamenta il trattamento riservato alla serie poiché dimostra comunque buone potenzialità. Non è sempre semplice e lineare capire come un network decida di chiudere una serie e, magari, portarne avanti altre che apparentemente ci possono sembrare meno valide. Motivi soprattutto di marketing governano questo mercato ma, nel caso di *Happy Town*, si parlava come di una occasione mancata perchè effettivamente, pur nella sua confusione, la storia si era mostrata subito originale e con ampi margini di sviluppo ed intreccio. Da quel poco che si è visto, la serie ha tentato una ibridazione di generi mescolando horror, fantasy, procedural e crime story. L'ibridazione di generi è un tratto comune di molte serie create tra gli anni Novanta e Duemila, e l'ibridazione tra generi classici con elementi sovrannaturali è stata sicuramente incrementata proprio dal successo della serie *Twin Peaks*, creando un vero e proprio filone di produzioni con tratti comuni e un pubblico affezionato.

La cascata di Snoqualmie, nello stato di Washington al confine con il Canada, è la location esterna più famosa di Twin Peaks.

La sindrome di *Twin Peaks*

Nel biennio 1990-91 la ABC rivoluzionò il mondo della serialità televisiva con la produzione di *Twin Peaks*, mostrando agli spettatori che anche un autore come David Lynch, così onirico e astratto, poteva utilizzare il mezzo televisivo per narrare una storia seriale alla portata del grande pubblico. E Lynch realizzò uno dei capolavori della tv contemporanea,

La coppia di agenti dell'FBI Dana Scully e Fox Mulder da X-Files.

prodotto ancora studiato ed elogiato dalla critica e dagli studiosi. Ciò che riesce a Lynch è il sottomettersi in parte al mezzo senza perdere il suo segno distintivo e autoriale. In *Twin Peaks* si trova davvero tutto quello che Lynch vuole mostrare al suo pubblico e la serie si denota come una (rischiosa) scommessa vinta. Quello che *Twin Peaks* insegna alla televisione è la possibilità di proporre una narrazione che si dipani in una moltitudine di rivoli narrativi - alcuni solo false tracce, altri storie portanti - che lasciano lo spettatore confuso ma curioso, avido di conoscere il resto della storia. L'ampio cast corale serve a Lynch a creare un legame con il pubblico che può identificarsi (e/o amare) il carattere che maggiormente lo intriga: inoltre, questa ampiezza serve proprio a far sovrapporre storie e sviluppi che tendono a depistare lo svolgimento reale della storia. Ed infatti, è proprio nel momento in cui il network obbliga Lynch a concludere la vicenda principale rivelando l'assassino di Laura Palmer che segna l'inizio della fine per la serie che prosegue andando poi nell'onirismo estremo, apparendo, a volte, quasi come solo un gioco di Lynch.
Da qui in poi, l'industria televisiva ha cercato sempre più spesso di tentare la formula di *Twin Peaks,* citandolo e omaggiandolo, ma mancando del tocco autoriale del regista forse più originale e unico dell'industria cinematografica statunitense. Tante sono le serie figlie di *Twin Peaks*: *X-Files* (Chris Carter, 1993-2002) è la prima cronologicamente ed anche quella di maggior successo, anche perché la serie di Chris Carter trova presto una sua strada autonoma, mutuando da *Twin Peaks* soprattutto le ambientazioni delle prime stagioni ma proponendo uno sviluppo narrativo originale e accattivante, puntando maggiormente sul tema sci-fi. *American Gothic* (Shaun Cassidy con la produzione di Sam Raimi, 1995), si rifà ad entrambe queste serie accentuando, invece, il tema horror. Più recentemente serie come la britannica *Hex* (Julian Jones e Lucy Watkins, 2004-05), *Point Pleasant* (John McLaughlin e Marti Noxon, 2005), *Fringe* (J.J.Abrams, Ale Kurtzman e Roberto Orci, 2008-13), *Haven* (Jim Dunn e Sam Ernst, da un racconto di Stephen King, 2010 -), *Grimm* (Stephen Carpenter, David Greenwalt e Jim Kouf, 2011 -), hanno tentato di riprodurre questo modello proponendo variazioni sul tema, andando a reiterare temi comuni (cast corali, ambientazioni provinciali, elementi sovrannaturali) e tentando ad ogni nuova

produzione di inserire nuovi elementi di originalità. Il risultato, però, è stato nella maggior parte dei casi quello di una "maledizione", dove le serie che meno si sono distaccate dal modello originale hanno avuto vita breve.
È il caso di *Happy Town* che più delle altre serie citate (e di molte altre che hanno tentato questa strada) soffre di questa maledizione. Infatti, è chiaro già dalle prime scene quali siano i riferimenti di questa produzione e già alla fine del pilot ci troviamo con diverse storie e personaggi che si intrecciano tra loro, ognuno con i propri segreti e misteri. E tanto per non lasciare lo spettatore nel dubbio, il personaggio di Henley dichiara di provenire dalla cittadina di Snoqualmie, location reale della famosa cascata che fa da sfondo alle vicende di *Twin Peaks*.
E qui si infrangono le aspettative della serie, proponendo troppi enigmi nello stesso momento, giocando troppo sull'identificazione dei personaggi in buoni o cattivi, strategia molto utile nella costruzione di una serie che ambisca a giocare sulla parte misteriosa ma, in questo caso, optando per la non risoluzione di nessuna delle piste tracciate. Il mistero della porta blu, ad esempio, ha tutte le potenzialità per poter essere la chiave di lettura degli strani accadimenti di Haplin: Grieves ne fa una presentazione nel suo negozio, lanciando indizi di una origine sovrannaturale del film tedesco del quale lui possiede una locandina. Quando lo stesso Grieves ipnotizza Rachel, la moglie dello sceriffo, per poterle far ricordare del suo rapimento, la donna attraversa una porta blu dove trova le altre vittime del Magic Man. Peggy Haplin, il potere occulto della città, addirittura possiede una copia del film che mostra a suo nipote per convincerlo a non lasciare la città con l'amata Georgia, e scopriamo che uno degli attori del film è Big Dave, l'amico dello sceriffo

Il nuovo sceriffo di Haplin, Tommy Conroy, indaga sulla sparizione della moglie.

colpevole dell'omicidio che apre la serie. Insomma, quello che nell'arco degli otto episodi viene disseminato in più indizi, alla fine è completamente tralasciato ed inspiegato, e si tratta di una vera e propria occasione persa (oltre che ad uno spreco di risorse) perché il mistero della porta blu legato al cinema tedesco degli anni Trenta poteva essere uno spunto interessante per un gioco metareferenziale sul cinema, che è poi probabilmente il motivo per cui il personaggio di Grieves apre un negozio di memoriabilia cinefile. Ci viene solo mostrata la reazione degli spettatori al film ma mai il film stesso - a parte pochi sprazzi - e non è spiegato come mai possa essere così potente e disturbante. In pratica, la serie fatica a trovare il giusto equilibrio tra mistero e rivelazione, e la prematura cancellazione non ha consentito agli autori di poter dare respiro alle differenti storie solo accennate.

Cosa si nasconde dietro la misteriosa porta blu?

Dello stile T*win Peaks,* a parte la parte misteriosa tendente all'onirico e al sovrannaturale, *Happy Town* fa molto affidamento sulla scelta di una ambientazione provinciale. La provincia americana piuttosto che lo straniamento e l'anonimato delle grandi città, è spesso sfondo di serie che narrano di eventi misteriosi ed inspiegabili. Nella diegesi la storia è ambientata nello stato del Minnesota ma come accade per moltissime serie statunitensi, troviamo diverse location canadesi, in questo caso nella regione dell'Ontario. Questa scelta prettamente produttiva (girare in Canada è semplicemente più economico) dona a molte serie degli ultimi quindici anni, un tono cupo e rarefatto che si abbina bene a storie di misteri e intrighi. La scelta della location provinciale utilizzata in maniera così assidua al cinema e in televisione, consente di lavorare su sensazioni opposte, proponendo la tranquilla vita della provincia americana come

copertura dei peggiori istinti umani. Laddove dovrebbe regnare la tranquillità e la sicurezza, si annida quanto di più perverso può essere concepito da mente umana e non. Nel caso di *Happy Town* non viene chiarito se esista realmente un elemento sovrannaturale, vengono solo lanciati indizi già a partire dal Magic Man, un uomo che fa sparire le persone come in un gioco di prestigio, ma non viene mai rivelato come questo fatto si realizzi, anche quando Rachel sparisce nel mezzo della festa di paese, circondata da decine di persone. Come detto prima, la porta blu è forse l'elemento maggiormente misterioso, ma appunto, non viene sviluppato fino in fondo, lasciando un fastidioso senso di incompiutezza.

Merrit Grieves e Henley Boone complottano alla festa di Peggy Haplin.

Il volto giusto al posto giusto

L'analisi di *Happy Town* si è fin qui concentrata sul lato più evidentemente negativo, cioè l'intreccio narrativo. La serie però ha anche diversi aspetti positivi: come già anticipato, il plot vero e proprio ha molti spunti interessanti, intrecciando generi diversi ma restando comunque saldamente sui binari di una classica investigazione. Gli elementi fantastici non trascendono mai la storia e non danno mai la sensazione di essere utilizzati per confondere le acque. Come detto la location - anche se costruita su diverse cittadine - esprime un senso dell'America «più alla Norman Rockwell che alla George Orwell» per citare una frase del personaggio di Grieves.

Anche la colonna sonora risulta particolarmente azzeccata con l'utilizzo di canzoni del rock e pop statunitense, utilizzate facendo attenzione ai testi in abbinamento alla scena che accompagnano. Da citare almeno Omar & The Howlers in *Magic Man*, i Kaiser Chieefs con *Never Miss a Beat*, Simon & Garfunkel con *My Little Town*, i Rolling Stones con *Dead Flowers* e con *Hand of Fate*, Carly Simon con *You're so Vain.* Insomma una scelta che attinge molto ai classici della musica rock statunitense e britannica e, come detto, utilizzati in maniera non solo decorativa nei confronti dell'azione.

Ma è nella composizione del cast che *Happy Town* riesce meglio, amalgamando volti noti e meno noti, attori giovani e meno giovani, caratteristi di sicuro effetto. Il vecchio sceriffo Conroy è

interpretato da M.C.Gainey, attore di consolidata esperienza soprattutto televisiva, visto recentemente in *Lost* e nel tarantiniano *Django*. Il figlio Tommy è interpretato da Geoff Stults, recentemente visto in serie come *The Finder* e *Ben & Kate*. La moglie di Tommy, Rachel, è interpretata da Amy Acker, attrice whedoniana presente in *Angel, Dollhouse, Quella casa nel bosco* e nell'adattamento di *Molto rumore per nulla* ad opera proprio di Joss Whedon. John Haplin è interpretato da Steven Weber, il Jonathan Harker della versione di Mel Brooks di *Dracula*, e per la tv recentemente tra i protagonisti delle serie *Studio 60 on the Sunset Strip* e *Brothers & Sisters*. Il detective Hobbs ha il volto di Robert Wisdom, anch'esso attore noto al cinema e in tv per serie come *Prison Break, The Wire, Nashville*. La giovane ma di sicura esperienza Sarah Gadon interpreta Georgia Bravin, vista recentemente in *A Dangerous Method* e *Cosmopolis* di Cronenberg. Insomma, un cast di livello più che professionale su cui spiccano i tre maggiori protagonisti di un cast corale: Lauren German, Frances Conroy e Sam Neill.

Il cast principale della serie in una immagine promozionale.

Lauren German è il filo conduttore della storia, legando le trame e le sottotrame e guidando lo sguardo dello spettatore. La giovane e brava attrice è qui al suo primo ruolo importante e dimostra una buona presenza sullo schermo ed un affascino non banale. Dopo il suo ruolo nella serie ha proseguito la sua carriera partecipando ad altre serie come *Havaii Five-O* e *Chicago Fire*.
Frances Conroy è invece una veterana del piccolo e del grande schermo. Attrice per Woody Allen (*Manhattan, Un'altra donna, Crimini e misfatti*), Martin Scorsese (*The Aviator*) e Jim Jarmusch (*Broken Flowers*), ha ottenuto una grandissima notorietà in televisione come protagonista della serie HBO *Six Feet Under* mentre più recentemente l'abbiamo vista nella serie *American Horror Story*. In questo ruolo riesce a mettere in evidenza tutta la sua bravura nel saper incarnare un personaggio ambiguo che sembra tirare le fila di un gioco forse più grande di lei.

Sam Neill è anch'esso un veterano di cinema e tv. L'attore neozelandese è volto noto ai più per il ruolo del professor Alan Grant in *Jurassic Park* I e III e per quello di Alisdair Stewart in *Lezioni di Piano*. Ma oltre questi successi di pubblico e critica, Sam Neill ha interpretato decine di film in Europa, Stati Uniti, Australia e Nuova Zelanda, andando a comporre una carriera che trasversalmente attraversa la storia del cinema contemporanea. Solo per citare alcune sue interpretazioni, è stato protagonista di *Sleeping Dogs* di Roger Donaldson, *La mia brillante carriera* di Gillian Armstrong, *Un grido nella notte* di Fred Schepisi, *Ore 10: Calma piatta* di Phillip Noyce, *Fino alla fine del mondo* di Wim Wenders, *Il seme della follia* di John Carpenter, *Dean Spanley* di Toa Fraser. A fianco delle più grandi attrici contemporanee (Meryl Streep, Nicole Kidman, Judy Davis, Susan Sarandon, Jessica Lange, Cate Blanchett, Kirsten Dunst, Keira Knightley, Helena Bonham Carter, Kristin Scott Thomas), e diretto da grandi registi, Sam Neill è uno degli attori contemporanei più interessanti del panorama internazionale e qui in *Happy Town* regge spesso la narrazione sulle sue spalle, giocando anche sui suoi personaggi passati, tra il seducente ed il misterioso.

Frances Conroy nei panni della perfida Peggy Haplin e Sam Neill nei panni dell'affascinante Merrit Grieves.

Conclusioni

Per concludere il discorso su questa breve e sfortunata serie, la cancellazione prematura ne ha, sicuramente, compromesso la riuscita finale. La storia di partenza aveva tutte le premesse per poter creare un mistery dai toni noir e melodrammatici, con magari alcuni tratti sovrannaturali, ma alla resa dei conti si è trattato solo di un accumulo di misteri senza una ben definita risoluzione. Spiace vedere che storie con molte potenzialità vengano poi bruciate da una politica di produzione spesso schizofrenica da parte dei network ma, alla fine, si tratta di una industria basata esclusivamente sul profitto e *Happy Town*, come molte serie prima di essa e molte a venire, non ha superato lo scoglio del successo in termini di rating.

Bibliografia

Stacey Abbott, *Cult Tv Book*, IB Tauris, London 2010.
Catherine Johnson, *Telefantasy*, BFI, London 2005.

David Lavery (a cura di), *Full of Secret: Critical Approaches to Twin Peaks*, Wayne State UP, Detroit, 1995.
David Lavery, Angela Hague e Marla Cartwright, *Deny All Knowledge: Reading the X-Files*, Faber & Faber, London 1997.
Sue Short (a cura di), *Cult Telefantasy Series*, McFarland & Co, Jefferson NC 2011.

di Sara Martin

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Homeland*

Anno 2011 (USA)

Stagioni 2 (24 episodi) In produzione

Network Showtime

Creatori Alex Gansa, Howard Gordon e Gideon Raff

Cast principale

Claire Danes è Carrie Mathison

Damian Lewis è Nicholas Brody

Morena Baccarin è Jessica Brody

Mandy Patinkin è Saul Berenson

David Harewood è David Estes

Morgan Saylor è Dana Brody

Jackson Pace è Chris Brody

Diego Klattenhoff è Mike Faber

La trama

Nicholas Brody, sergente dei marines, viene ritrovato vivo in un bunker in Afghanistan; di lui si erano perse le tracce da otto anni mentre famiglia, colleghi, CIA e amici lo credevano morto. Brody è stato sottoposto a torture inimmaginabili per mano di Al Quaeda e il leader, Abu Nazir (leggi Osama Bin Laden) pare che sia stato capace di distrugge la sua identità rendendolo psicologicamente sottomesso alla sua volontà. Il marine sembra spaventato e impreparato a reinserirsi nella società americana che lo elegge immediatamente eroe nazionale. La politica ha estremo bisogno di mostrare al popolo un eroe di guerra per incoraggiare, rafforzare e giustificare una lotta al terrorismo che si combatte ormai da un decennio e la liberazione di Brody arriva al momento giusto. L'uomo mostra comportamenti ambigui, è costantemente assorto in pensieri che non trovano espressioni; i figli lo riconoscono a malapena, la moglie Jessica si sforza di essere accogliente e

affettuosa, ma da tempo ha una relazione sentimentale con l'amico e collega del marito, Mike Faber. L'analista della CIA Carrie Mathison, diversi mesi prima della liberazione di Brody, ha ricevuto una soffiata da un prigioniero a Baghdad: «qualcuno è passato dall'altra parte». All'arrivo negli Stati Uniti del soldato, Carrie sembra non avere dubbi: è Brody il traditore. L'analista cerca in ogni modo la prova che conferma il suo sospetto, ma ha più di uno scheletro nell'armadio, è affetta da un disordine bipolare, ha da poco fallito una missione importante in Iraq e la sua credibilità è appesa a un filo. Il direttore della CIA, David Estes, suo ex amante, la vuole fuori dal caso e anche il suo mentore, Saul Berenson, non sembra intenzionato a sostenere la sua teoria sul tradimento da parte del marine. Nicholas Brody è un eroe nazionale o un terrorista? Questo è il presupposto attorno al quale ruota la storia di *Homeland*. Il soggetto della serie non è originale, deriva da una serie israeliana, *Hatufim*, creata da Gideon Raff. La Fox ne ha acquistato i diritti e ha affidato l'adattamento americano allo stesso Raff, affiancato dagli sceneggiatori di *24*, Alex Gansa e Howard Gordon. *Hatufim* racconta di due soldati che vengono liberati dalla prigionia dopo una lunga trattativa e si comincia a sospettare di un loro tradimento. Il tema principale della serie israeliana è il dramma della guerra, il prezzo da pagare per i conflitti da parte dei soldati, delle loro famiglie e dell'intera nazione. *Homeland* ha un ritmo più serrato, un solo soldato protagonista (l'altro è un comprimario coinvolto in un numero limitato di episodi della prima stagione) e un rapporto causa-effetto decisamente accelerato. La serie non si basa tanto sull'originalità del soggetto - il soldato che tradisce la sua patria - quanto sull'originalità dell'ambientazione di tale soggetto. Siamo a Washington DC, alla Casa Bianca. Un marine, simbolo dell'élite militare americana, sta per concorrere alla vicepresidenza degli Stati Uniti e potrebbe essere un terrorista. Al suo debutto *Homeland* ha ottenuto un ottimo riscontro da parte del pubblico; il pilot è stato il più visto degli ultimi otto anni sul canale via cavo Showtime,

Il protagonista durante la prigionia.

grazie e non a discapito della distribuzione del primo episodio pre air su canali on line e on demand durante il mese precedente la messa in onda televisiva (2 ottobre 2011). La critica tout court ha giudicato *Homeland* una delle migliori serie televisive di sempre; Il sito aggregatore di recensioni Metacritic calcola un punteggio di 91/100 per la prima stagione e addirittura di 96/100 per la seconda stagione. Fra le decine di premi vinti, *Homeland*, in sole due stagioni si è già aggiudicata sei Golden Globes, due dei quali come miglior serie drama sia nel 2012 che nel 2013.

L'eredità

Homeland eredita dall'ancora compianta *24* non soltanto gli autori e il compositore Sean Callery, ma anche i temi legati allo stato paranoico del post 11 settembre, alla lotta al terrorismo, alla legittimità della forza della legge. Entrambe le serie si interrogano su una questione fondamentale: "fino a che punto è lecito ricorrere alla violenza per combattere la violenza? Fino a che punto è lecito violare le leggi di una comunità per difendere la comunità stessa?" [1] Ma, a più di dieci anni dal crollo delle Twin Towers, molte cose sono cambiate, è cambiata soprattutto la percezione della società nei confronti di chi la dovrebbe difendere e rappresentare. Il terrorismo, primo e indiscutibile elemento da combattere con ogni mezzo e con ogni forza, oscuro tabù per molto tempo, oggi può essere se non altro discusso e analizzato nei suoi rapporti di causa e di effetto. *Homeland* si sviluppa sul confine pressoché impercettibile tra la lotta al terrorismo islamico e lo sforzo di comprenderne i motivi profondi, a partire dal rapporto con la fede religiosa. Brody durante la sua lunga prigionia si è convertito all'islamismo; inizialmente si nasconde nel suo garage per pregare, in seguito confessa prima alla figlia, poi a Carrie e infine alla moglie di aver trovato conforto nella preghiera ad Allah. Anche il personaggio secondario di Aileen Morgan, attorno al quale si sviluppa un subplot costruito per rafforzare il plot principale, è americana, ma da bambina ha vissuto per cinque anni in Arabia Saudita e si è innamorata di Raquim, ha sposato la causa mediorientale e si è convertita all'Islam; la fede guida Aileen nelle sue azioni: grazie all'accordo che stringe con il suo carceriere e protettore Saul Berenson (le concede di celebrare un funerale mussulmano per Raquim

nell'episodio 1x7 "Il weekend") rivela alla CIA che Walker – il marine disperso assieme a Brody otto anni prima – è ancora vivo, è negli Stati Uniti ed è pronto a compiere un duro attacco contro la nazione guidato da Abu Nazir. Ma la conversione all'islamismo è ancora sufficiente a indicare un'ipotetica minaccia? E soprattutto, qual è la minaccia? Quella islamica o quella rappresentata dalle discutibili strategie militari elaborate dagli alti vertici della politica statunitense? Alex Gansa e Howard Gordon aprono una doppia riflessione attraverso la costruzione dei due personaggi principali che prendono le distanze dal protagonista di *24*, scritto all'indomani dell'11 settembre.

Jack Bauer […] è un eroe all american, crede nella nazione ed è disposto al sacrificio per essa, non ha alcuna pietà nei confronti dei nemici ed è capace di gesti clamorosi […]. Attraversa patimenti "rambeschi" e ricorre sovente alla tortura. Dall'altro lato […] cerca di proteggere il maggior numero di innocenti […], è guidato laicamente dal proprio sentimento di giustizia e da nessun'altra ideologia […]. Il suo ruolo è quello di salvare la nazione, e per farlo sa di dover spesso trascendere il codice [2].

Carrie Mathison è invece un'eroina che combatte prima di tutto con la sua fragilità, con i suoi dubbi, le sue incertezze e la sua malattia.

Jack Bauer, protagonista di 24.

L'alterazione dei suoi processi ideativi provoca in lei scompensi psicologicamente devastanti ma allo stesso tempo le permette spesso intuire la giusta strada da percorrere alla ricerca della verità. Se Jack Bauer eredita i tratti caratteriali dell'eroe del west, personaggio che – grazie alla sua forza morale – assorbe in sé anche la figura archetipale del mentore, diventando mentore di se stesso [3] Carrie Mathison non solo per salvarsi da se stessa ha costante bisogno di essere sostenuta dal suo mentore Soul Berenson, ma non sarebbe un'eroina senza il suo contraltare, Nicholas Brody. Come affermano Terrone e Bandirali

Raramente il cinema e la televisione americana hanno osato affidare un ruolo da autentico protagonista – anziché da mero antagonista – a un personaggio politicamente così controverso, ambiguo, insidioso. Occorre probabilmente risalire sino a Va' e uccidi di John Frankenheimer, verso cui Homeland ha un debito evidente, per trovare una narrazione altrettanto disturbante e destabilizzante [4].

L'espediente dello split screen che "rende visibile la contemporaneità degli eventi, permette di gestire più linee narrative, guida lo spettatore, crea connessioni tra personaggi e luoghi, contribuisce a gestire una sorta di montaggio delle azioni e dei sentimenti" [5] fa di *24* una

serie basata sull'iper-realtà dove lo spettatore può e deve identificarsi con l'unico, indiscutibile eroe. Inoltre la dilatazione temporale che ne caratterizza la struttura narrativa la rende contemporaneamente una serie iper-serializzata e chiusa: "ogni suo segmento è una puntata, ma ogni sua stagione funziona autonomamente" [6]. In *24* "la forma è la storia. Lo stile è tutto." [7] *Homeland* invece non si serve di particolari espedienti formali; non guida lo spettatore attraverso le connessioni tra i personaggi; anzi, abbandona lo spettatore ai suoi dubbi e ai suoi sospetti provocando puntata dopo puntata - soprattutto attraverso i cliffhanger – un sincero sentimento di paranoia. L'identificazione nei co-protagonisti è pressoché impossibile: di Carrie non si comprende mai e il fine ultimo (o il confine fra stato confusionale e geniale perspicacia), di Nicholas non si comprendono mai le reali intenzioni.
Homeland mette al centro del discorso il terrorismo, ma usa il materiale narrativo per raccontare altro: l'ambiguità dei personaggi, l'impossibilità di discernere il bene dal male e il vero dal falso. Se il tentativo di salvare il mondo privato da quello pubblico dell'eroe senza maschera Jack Bauer era il suo valore ultimo, per Carrie e Nicholas la commistione fra i due mondi è un mezzo di sopravvivenza. Secondo Magistrelli

In Homeland la discrepanza tra pubblico e privato non è una via per nascondere turpitudini, bensì uno strumento fondamentale per far funzionare la società. È il mimetismo sociale che consente alla vita comune degli individui di proseguire senza eccessiva ansia nonostante la pressione delle singole sfere private. La maschera dunque come una necessità e al contempo punto debole, breccia attraverso cui la società può essere infiltrata e scardinata dall'interno [8].

Questione di focalizzazioni

L'intera struttura narrativa della serie vive in bilico non soltanto fra l'opposizione fra pubblico e privato, ma anche fra la messa in scena della realtà e della sua rappresentazione attraverso diversi dispositivi. Carrie (1x1 "Eroe di guerra") si fa aiutare dal suo fidato amico Virgil a installare telecamere e cimici in ogni stanza della casa di Brody, prima prima che lui faccia ritorno nella sua abitazione dopo la lunga prigionia. Il sistema di telecamere è

monitorato inizialmente da un computer posizionato nel salotto di Carrie. La donna non lavora negli uffici della CIA perché l'attività di spionaggio non è autorizzata. Carrie vive la vita di Brody. Lo osserva e cerca di comprendere ogni suo gesto sia di giorno che di notte: mentre dorme, mentre si riavvicina cautamente ai figli quasi sconosciuti, mentre fa l'amore con sua moglie, mentre si guarda allo specchio, mentre piange. Lo spettatore, con Carrie, assiste a reality show che, come tale, rivela senza pietà segreti e abitudini di ogni componente della famiglia Brody, dall'adulterio di Jessica all'uso di droga della figlia Dana, fino alle profonde cicatrici che hanno marchiato indelebilmente tutto il corpo del marines. Attraverso il monitor si osservano i comportamenti atipici di Nicholas: si lava sempre le mani, si guarda allo specchio come se non si riconoscesse. Le telecamere non sono state posizionate nel garage annesso alla casa del marine e questo semplice elemento genera un twist dall'esito ineccepibile: Carrie scoprirà la conversione spirituale di Nicholas soltanto quando fra i due si sarà instaurato un rapporto sentimentale, momento in cui la credibilità di entrambi è sopraffatta dall'incontenibile - per quanto equivoca - passione amorosa.

Lo spettatore onnisciente è costretto ad attendere con pazienza che entrambi i protagonisti scoprano le loro carte: Carrie dovrà ammettere di aver al lungo spiato Nicholas e di ritenerlo un terrorista e lui dovrà confessare di essere diventato mussulmano e dovrà raccontarle almeno una parte di quanto gli è successo durante la lunga prigionia. Ancora una volta lo spettatore sa molto di più: i flashback ambientati in Iraq e disseminati con parsimonia fin dal pilot hanno svelato molti dettagli sulle vicende che hanno coinvolto Nicholas Brody.

Ci sono altri dispositivi che informano lo spettatore sul personaggio, come per esempio i servizi delle emittenti televisive che hanno iniziato a pedinarlo fin dal momento in cui è ritornato in patria. Davanti alle tv Nicholas Brody si mostra come l'eroe in uniforme che l'intera nazione attendeva, come il candidato ideale alla vicepresidenza del paese: Portamento impeccabile, sorriso inespressivo quanto basta, famiglia al seguito. Ma un impercettibile movimento ritmico delle dita della mano è sufficiente a insinuare un dubbio pesante. Chi è Nicholas Brody?

È l'essere umano che allo specchio è impaurito dal suo stesso volto? O è un Marine che tradisce il suo paese, ma prima di farlo registra una video-confessione in cui dà una lucida spiegazione del suo gesto estremo? *Homeland* mette in scena un gioco di specchi che lavora su più livelli: da una parte siamo portati ad abbracciare il punto di vista di Mathison, quasi in maniera letterale: come lei segue Brody sullo schermo così noi spiamo la vita di entrambi dallo spioncino, e di certo non è solo il comportamento dell'eroe di guerra a darci preoccupazioni. Dall'altra i flash del passato di Brody ci forniscono una prospettiva privilegiata sul suo dramma interiore, ma anche di segreti tutt'altro che innocenti. Secondo Di Giamberardino

c'è un terzo livello: l'analogia tra Brody e Mathison. Perché (…) le due polarità rappresentate dai protagonisti sembrano incontrarsi nel mezzo (…), non solo a livello narrativo ma persino visivo, spaziale: la brusca sveglia condivisa, quel fissare lo schermo sdraiati sul divano, come l'una fissasse l'altro e viceversa. Specchi, con lo schermo a fare da superficie riflettente.[9]

La video-confessione di Brody (1x12 "Tiratore scelto") è probabilmente una delle operazioni più coraggiose della fiction televisiva dell'ultimo decennio. Immobile, davanti alla telecamera il Marines dice:

Mi chiamo Nicholas Brody e sono un sergente del corpo dei Marines degli Stati Uniti. Ho una moglie e due figli che amo. Quando guarderete questo video avrete già letto molte cose su di me e su quello che ho fatto. Per questo motivo ho voluto spiegarvi le mie ragioni, affinché sappiate la verità. Il 3 maggio del 2003 in quanto membro di una coppia di cecchini impiegata nell'operazione "Iraqi Freedom", sono stato fatto prigioniero da forze leali a Saddam Hussein. In seguito, quelle forze mi hanno venduto al leader di Al Queida, Abu Nazir che dirigeva una cellula terroristica del confine

siriano dove sono stato tenuto prigioniero per più di otto anni. Mi hanno picchiato, torturato, e costretto a trascorrere lunghi periodi di isolamento totale. Vi diranno che mi avevano plagiato, che mi avevano fatto il lavaggio del cervello. Vi diranno che mi avevano trasformato in un terrorista e mi avevano insegnato a odiare il mio paese. Ma io amo il mio paese. Questo perché sono un Marine come lo erano mio padre prima di me e suo padre prima di lui. E in quanto Marine ho giurato solennemente di difendere gli Stati Uniti d'America da qualunque nemico, sia interno che esterno. E se oggi ho deciso di agire è per proteggere il mio Paese da tale nemico interno. Parlo del Vicepresidente e dei membri del suo team per la Sicurezza Nazionale, perché so per certo che sono dei bugiardi e dei criminali di guerra e che sono responsabili di atrocità di cui non sono mai stati chiamati a rispondere. Lo faccio per rendere giustizia a 82 bambini la cui morte non è mai stata riconosciuta e il cui omicidio rappresenterà sempre una macchia sulla coscienza di questa nazione."

Lo show assume una posizione coraggiosa nei confronti del rapporto tra il terrorismo e coloro che dovrebbero essere preposti a sconfiggerlo. Il frammento, collocato nell'episodio finale della prima stagione, definisce per la prima volta dopo undici puntate - prendendosi un rischio nei confronti degli spettatori - le intenzioni del personaggio principale che fino a quel momento aveva costruito il suo arco narrativo esclusivamente attraverso quegli elementi contrastanti che alimentavano il dubbio e il sospetto sui suoi intenti. Brody si toglie la maschera (dell'eroe? O del traditore?); è un soldato e come tale vede nella lotta l'unica soluzione al ripristino della giustizia.
È forse questo idealismo sovversivo di Nicholas Brody, ancora più della "caccia al traditore" che ossessiona Carrie e innesca un rapporto sentimentale fra i due personaggi che non può che accrescere lo stato paranoico in cui gli autori gettano lo spettatore. Durante la prima stagione l'eroina - episodio dopo episodio - perde credibilità nei confronti di tutti i personaggi che la circondano. Come una Cassandra è portatrice della verità, ma è condannata a non essere creduta e a non essere ascoltata. Se la sete di giustizia nel protagonista maschile si trasforma in pulsione dinamitarda, la sete di verità nella protagonista femminile diventa passione smodata; l'attrazione fisica di Carrie per Nicholas è così accesa da risultare - per lo spettatore ormai intrappolato da sospetti di ogni tipo - quasi inautenticità. Il dubbio si palesa nell'episodio "The Weekend" (1x7): Carrie e Nicholas

trascorrono due giorni assieme in una baita sul lago. Dopo una notte ad alto tasso erotico, lei si tradisce quando dice di conoscere la marca di tè preferita di Nicholas e si trova costretta a dover confessare che ha sempre creduto che lui fosse un terrorista e che lo spia dal momento in cui è tornato negli Stati Uniti. Brody a sua volta si sente tradito dalla donna in cui credeva aver trovato conforto, ma risponde (parzialmente, vedi i flashback) a ogni suo quesito. La rocambolesca love story potrebbe essere per entrambi una furba messa in scena, utile al raggiungimento dei loro diversi obiettivi.

Se durante la prima stagione prevale comunque la costruzione del racconto spionistico su quello romantico, nella seconda l'atmosfera melodrammatica si intensifica per raggiungere il culmine negli episodi finali: "Sotto pressione", 2x8; "In Memoriam", 2x11; "La scelta", 2x12. Il rapporto fra i due assume i toni dell'amore impossibile, anche se il sospetto sui reali sentimenti reciproci dei due protagonisti non è sopito. Alex Gansa, ammette di continuare a fare dell'ambiguità dei protagonisti il punto di forza di *Homeland*:

Trovo che questo sia uno degli aspetti più affascinanti dello show. Ovvero, il numero di letture e di analisi che vengono fatte sui personaggi. Trovo incredibile che gli spettatori, attenti a tutti i sottili indizi che abbiamo seminato, siano ancora convinti che le intenzioni di Brody non siano pure. Penso che la vivacità del dibattito sul personaggio sia merito del genio interpretativo di Damian Lewis. Entrambi questi personaggi hanno un vissuto così burrascoso e sono così appesantiti dal bagaglio del loro passato, dalle loro esperienze reciproche e dai loro cuori danneggiati, che è difficile darne un'interpretazione come se fossero persone normali. Penso che ogni spettatore continui a chiedersi se i sentimenti di Brody per Carrie sono veri e se lo sono quelli di Carrie per Brody. Cosa faceva nel suo letto nell'episodio 8? (2x8) Era la dimostrazione del suo amore e del suo legame con Brody o stava lavorando? [10].

Lo spettatore, inghiottito dai dubbi, vive questa serie di

fantapolitica con la tensione che era solo di *24*; con la differenza che qui non sono gli antagonisti a far progredire il racconto. Il racconto in *Homeland* è solo nelle mani dei suoi inafferrabili protagonisti.

Note

[1] Enrico Terrone e Luca Bandirali, *Homeland*, «Segnocinema» n. 181, maggio 2013, p.71.
[2] Roy Menarini, "'You Americans', 'You American What?'. *24* e il crollo di tutte le certezze", in Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Archetipolibri, Bologna, 2008 (prima in «La Valle dell'Eden», 18, 2007, 102-110).
[3] Si veda la definizione di "mentore interiore" in Chris Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma 1999, p.34-37.
[4] Enrico Terrone, Luca Bandirali, cit.p.71.
[5] Stefania Carini, *Il testo espanso. Il telefillm nell'età della convergenza*, Vita e Pensiero, Milano, 2009, p.68. Si veda, per l'analisi della struttura narrativa di *24*, anche Barbara Maio, *La terza golden age della televisione*, Edizioni Sabinae, Cantalupo in Sabina, 2009, pp.120-123.
[6] Stefania Carini, *Il testo espanso*, cit., p.68.
[7] ibidem.
[8] Cfr. il commento all'episodio su *Serialmente*.
[9] Cfr. il commento all'episodio su *Serialmente*.
[10] Cfr. Barbara Chai, *Intervista a Alex Gansa*, in «Speakeasy», (traduzione mia).

di Attilio Palmieri

HOUSE of CARDS

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***House of Cards***

Anno 2013 (USA)

Stagioni 1 (13 episodi) In produzione

Network Netflix

Creatore Beau Willimon

Cast principale

Kevin Spacey è Francis Underwood

Robin Wright è Claire Underwood

Michael Kelly è Doug Stamper

Kristen Connoly è Christina Gallagher

Kate Mara è Zoe Barnes

Sakina Jaffrey è Linda Vasquez

Corey Stoll è Peter Russo

Nathan Darrow è Edward Meechum

Costance Zimmer è Janine Skorsky

La Trama

Washington D.C. ai giorni nostri. Frank Underwood dopo una ventina d'anni di carriera come Congressman degli Stati Uniti d'America è tra i membri di maggior rilievo del Partito Democratico. Da consigliere del neoeletto Presidente Garrett Walker sogna il meritato salto di carriera: diventare Segretario di Stato; per motivi diversi Frank viene tagliato fuori dalla corsa alla prestigiosa carica, ricevendo come motivazione ufficiale la sua fondamentale importanza a capo del gruppo dei democratici. Dietro questo gioco di potere si nasconde un'effettiva e strategica rilevanza del ruolo e delle capacità di Frank, il quale, come dimostra agli spettatori

a partire dal pilota, abbina alla conoscenza di ogni minimo ingranaggio della macchina politica americana una furbizia e una rara capacità manipolatoria. Sin dal primo episodio il suo obiettivo dichiarato sarà organizzare un piano per prendersi quello che a suo dire avrebbe meritato, ciò che gli è stato tolto. Al suo fianco avrà due donne, che si riveleranno essere la sua croce e delizia, vantaggio e handicap al contempo: Claire e Zoe. La prima è sua moglie, braccio destro che spesso dimostra di essere la vera e propria mente della coppia, un personaggio che sa quando è necessario essere cinici e spietati e

quando invece doversi mostrare accondiscendenti. La seconda è una giovane e arrivista reporter che, senza troppi sotterfugi, diventerà il suo tramite con la stampa, l'occasione per avere il controllo dei media in cambio di informazioni inaccessibili a chiunque altro. La maggiore carta da giocare per Frank è Peter Russo e nello specifico la sua riabilitazione dalla dipendenza dall'alcol e dalle prostitute, che lo porterà fino alla candidatura a Governatore della Pennsylvania.

House of Cards UK

La prima cosa da sottolineare, premessa preliminare sia alla visione che all'analisi della serie, è che si è davanti ad un prodotto la cui materia prima è stata oggetto di manipolazioni, adattamenti, riduzioni e più in generale interpretazioni differenti da parte di varie forme di comunicazione. Prima ancora però, si tratta di qualcosa che ha strettamente a che fare con la realtà e con il concetto di testimonianza, visto l'autobiografismo dell'opera di partenza.

Il primo tassello infatti è il romanzo d'esordio di Michael Dobbs, Chief of Staff del Partito Conservatore britannico: nel 1989 viene pubblicato *House of Cards*, nel quale si raccontano le vicende di Frank Urquhart (trasformato dall'adattamento televisivo americano in Frank Underwood), cui seguiranno anche *To Play the King* e *The Final Cut*, tanto da formare una vera e propria trilogia. Al tramonto dell'epoca thatcheriana, i tre romanzi sono stati tutti adattati per il piccolo schermo dalla BBC e il primo in particolare ha riscosso grandissimo successo di pubblico e critica. Nel 1996 *House of Cards* è stato anche adattato per la radio sotto la supervisione del BBC World Service. Soprattutto riguardo al prodotto britannico i riferimenti alla realtà sono estremamente importanti, tanto da legare a doppio filo il reale e il finzionale, come dimostrano le parole di Rich Johnston:

Two days after the first episode aired, Margaret Thatcher was deposed by the Conservative Party. The team working for John Major, who would take her place as Prime Minister of Great Britain, and go on to win a General Election in the middle of a recession, stopped their campaigning to watch the second episode [1].

Se *House of Cards* US è stato un prodotto di capitale importanza per il 2013 televisivo statunitense, ciò è dovuto anche alle radici primigenie del testo e alle peculiarità che la prima riduzione televisiva possedeva: è infatti impossibile giudicarla senza analizzarne il riflesso nello specchio, senza trovare le differenze col suo omologo britannico, accettando anche un approccio ludico, tale da predisporre l'osservatore nella condizione più esplorativa possibile, in modo da far emergere in maniera chiara affinità e differenze.

Affinità

Mettere allo specchio due opere che si sono sviluppate in maniera radicalmente diversa è un'operazione complessa, specie quando le connotazioni estetico-narrative di ciascuna sono spiccatamente distintive, e in alcuni casi antitetiche. L'estensione testuale è senza dubbio il primo e più evidente sbarramento: da un lato una miniserie di quattro episodi da un'ora ciascuno; dall'altro una serie da due stagioni da tredici episodi, ciascuno lungo circa quarantacinque minuti.

Ogni adattamento, in particolare quelli che vedono la trasposizione da un'identità nazionale all'altra, centra il bersaglio quando riesce a raccogliere lo spirito giacente alla base del lavoro di partenza, il suo senso profondo. L'obiettivo di Beau Willimon è perfettamente raggiunto in quanto la versione americana della serie di cui è il creatore riesce ad avere come stella polare il discorso sul potere e sulla crudeltà della politica, a scapito di ogni visione utopica e idealistica della stessa. La serie infatti, proprio come accade per l'originale britannica, ha ben chiaro nei propri presupposti programmatici che per indagare a fondo nei gangli della politica bisogna aprire le serrature delle stanze del potere, facendo emergere le rivalità interne alla base delle più importanti decisioni. Così come per i contenuti, l'adattamento è fedele anche per quanto concerne il metodo: alla luce della visione di entrambe le versioni è evidente la consapevolezza che è impossibile capire davvero il funzionamento della politica senza un equilibrato bilanciamento tra di dentro e il fuori, laddove il primo è costituito proprio dall'indagine accurata e millimetrica circa gli intrighi del palazzo, mentre il secondo è tutto ciò con cui questi si relazionano. Entrambe le serie posseggono anche uno sguardo sull'esistente che potremmo definire sistemico, volto cioè a correlare in modo organico la politica propriamente intesa, con tutte quelle componenti che la incontrano in maniera più o meno tangenziale, come l'economia locale, il mondo dei media, il rapporto con i

giornalisti, gli scandali personali dei singoli, i sistemi di potere interni alle istituzioni.

Discontinuità

La legittimazione di un buon adattamento passa necessariamente dalla tessitura di un fil rouge tra l'opera originale e quella che da questa prende le mosse, ma operazione forse ancor più interessante è quella inversa, volta a trovare le distanze tra due testi simili, a diagnosticare dove e quando la forbice tra i due prodotti inizia ad allargarsi.

I due grandi solchi che mettono maggiori distanze in maniera quasi programmatica sono di natura temporale l'uno e di natura spaziale l'altro. Il fatto che le due serie siano state realizzate a tredici anni di distanza è senza dubbio una variabile da tenere presente e che partecipa di interessanti prese di posizioni: essendo *House of Cards* una serie dalle caratteristiche spiccatamente politiche, vien da sé che il contesto nazionale a cui le due serie sono legate sia estremamente influente nelle rispettive ricadute estetico-narrative. Sotto questo punto di vista la differenza maggiore sta nella caratterizzazione del protagonista: la serie UK è stata girata sul finire dell'era Thatcher e racconta proprio di un esponente politico di spicco del Partito Conservatore pronto a far di tutto per prendere il posto dell'Iron Lady; per converso, la sua trasposizione cambia i connotati a Frank, trasformandolo in un Congressman del Partito Democratico americano anche perché legarlo ai liberal vuol dire, in secondo grado, parlare dell'amministrazione Obama. Stesso discorso riguarda lo spazio: se esiste un tessuto comune linguistico-culturale facente riferimento al panorama anglosassone, questo è ancora più degno d'attenzione quando ne emergono le sottili distinzioni, le prese di partito a seguito di identità nazionali differenti. Nelle due riduzioni televisive di *House of Cards* la dimensione local [2] è senza dubbio una delle componenti che marcano maggiormente le distanza, portando il testo verso un'unicità figlia di specificità nazionali di natura tematica ma anche estetico-stilistica, impossibili da trascinare da una parte all'altra dell'Atlantico.

Kevin Spacey nei panni del protagonista Francis Underwood.

Nella fusione delle due prospettive (quella temporale e quella spaziale) risiede lo scollamento tra le due serie: dal punto di vista dello stile di ripresa, ad esempio, la versione UK è abbondantemente permeata da un umorismo tutto british che, senza paura di risultare stonato, è perfettamente assecondato da tutti gli elementi che concorrono alla realizzazione delle sequenze,

in primis la musica, che spesso agisce da contraltare ironico e beffardo. Nell'ambito di questa continua tensione a rimarcare l'identità nazionale non mancano le occasioni per rivendicare il monopolio della cultura alta, che per l'Inghilterra si traduce nella volontà di essere e apparire i più raffinati tra gli anglosassoni. Nel primo incontro tra Frank e la giovane giornalista Mattie, ad esempio, lui la invita nel suo studio per un incontro riservato e al momento di offrirle un drink le propone un bicchiere di Bruichladdich, scotch whisky da intenditori, protagonista di una battuta che negli Stati Uniti non avrebbe avuto alcuna ragione di esistere.

House of Netflix

«The goal is to become HBO faster than HBO can become us»
(Ted Sarandos - Chief Content Officer at Netflix)

Non è possibile parlare di *House of Cards* senza porre l'attenzione sul contesto economico-industriale che la riguarda, sulle modalità di produzione e distribuzione che l'hanno vista protagonista indiscussa di questa stagione televisiva. In passato l'attesa spettatoriale per il lancio di un nuovo show originale è sempre stata definita principalmente dai contenuti proposti dal medesimo, seppur con le diverse numerose accezioni che la parola contenuti può avere. Il lancio di *The Newsroom* lo scorso anno, ad esempio, è stato accompagnato da una notevole mole di aspettative, dovute soprattutto al ritorno dell'autore Aaron Sorkin.
House of Cards intavola la dimensione dell'aspettativa su direttrici atipiche e innovative rispetto al passato, non privandosi però delle consuete attrattive che dal campo cinematografico sono trasmigrate a quello della serialità televisiva (presenza di autori e attori blasonati), ma a queste affianca un più profondo ordine di problemi, costituito dalla messa al centro di questioni che hanno a che fare con il processo e non solo con il testo, ridiscutendo così l'ontologia strutturale del medium.
Con il lancio di *House of Cards* la fama di Netflix è cresciuta a livelli esponenziali, ma per comprendere il cambiamento nella sua radicalità è necessario fare un passo indietro e ricordare cos'era esattamente l'azienda precedentemente all'arrivo del suo primo

prodotto originale. Le due principali attività erano la trasmissione in streaming di contenuti non originali e la spedizione di DVD a mezzo postale. Netflix ha funzionato (e funziona tuttora) come un subscription channel profondamente intrecciato con il web, per cui pagando soli otto dollari al mese si ha accesso all'intera libreria della rete. Ovviamente per fare ciò Netflix ha bisogno di comprare contenuti dalle altre reti televisive e fare accordi, spesso al ribasso, con i conglomerati mediali che ne detengono la proprietà.

Nell'era della smaterializzazione dei contenuti e della sparizione dei supporti fisici, Netflix si afferma come uno dei principali player del mercato della diffusione dei prodotti in streaming. La cifra estremamente contenuta dell'abbonamento mensile ha portato la rete a diventare il principale attore in campo, battendo la concorrenza di colossi come Youtube, Amazon e iTunes. La vendita di DVD a domicilio ha poi dato una sferzata letale al mercato del DVD, operando una svolta che ha portato alla crisi del noleggio e piazzando Netflix nel novero dei grandi negozi on line mondiali.

Break the rules

La cifra spropositata di cento milioni di dollari con la quale Netflix si è aggiudicata i diritti di *House of Cards* sbaragliando la concorrenza (HBO e AMC), imprime senza dubbio una scossa al sistema televisivo statunitense, ma non è nulla rispetto allo smottamento tellurico che produce con le nuove modalità di trasmissione che introduce. *House of Cards*, infatti, viene rilasciata integralmente il primo febbraio del 2013, mettendo a disposizione per i non abbonati solo l'episodio introduttivo.

La prima domanda che ci si pone è: di fronte a piattaforma del genere, ha più senso il verbo "trasmettere"? La risposta naturalmente non è scontata, trattandosi di un campo in fervente trasformazione, ma non c'è alcun dubbio che Netflix si smarchi nettamente dalla televisione tradizionale. Il cardine di tale allontanamento risiede nell'intrecciarsi della modalità distributiva introdotta con *House of Cards* e dell'innovativa e multimediale piattaforma della rete: Netflix infatti è un soggetto ibrido, che inevitabilmente è legato a doppio filo con la televisione, ma non ne è dipendente in quanto abbraccia dall'altro lato anche il web, risultando così disponibile su qualsiasi device. La fusione di queste due peculiarità fa emergere la possibilità di personalizzare

l'esperienza televisiva nel tempo e nello spazio. Come sottolinea Guglielmo Pescatore:

Dunque la relazione mediale viene sostituita sempre più dalla relazione seriale: una volta guardavamo la televisione nel soggiorno di casa secondo i tempi definiti dal palinsesto; oggi seguiamo una serie e lo facciamo, a prescindere dal medium e dalla forma di fruizione istituzionale, quando ci pare, dove ci pare e con il dispositivo che ci pare. Il rapporto di consuetudine che avevamo con la televisione si frantuma e si suddivide nei mille rivoli delle serie che seguiamo e nella capacità di queste ultime di creare dei legami consolidati con le proprie audiences [3].

Se la serialità televisiva ha visto, in particolare negli ultimi vent'anni, nell'espansione spaziale e temporale le sue peculiarità distintive [4], con il caso prototipico di *House of Cards* le due dimensioni (tempo e spazio) conoscono declinazioni nuove, che a loro volta sono conseguenza di altrettanto nuove possibilità nelle mani dello spettatore, sempre meno *viewer* e sempre più *user*. Se le nuove modalità di trasmissione offerte da Netflix rappresentano un problema è perché si pongono di traverso ai principi tipici della serialità televisiva. Già il concetto stesso di episodio pilota inizia a vacillare irrimediabilmente quando sparisce lo iato tra il primo segmento di una stagione e tutti gli altri. Con il rilascio integrale della stagione non esiste più l'episodio dopo il quale decidere se andare avanti con la visione dello show, essendo infatti possibile vedere la stagione anche tutta di seguito, qualora ve ne fosse l'intenzione. Assieme a quello di pilota, sparisce anche il concetto di midseason, che un tempo rappresentava uno dei cardini produttivi e stilistici di una stagione televisiva. Strettamente legato alle attese e alle soddisfazioni delle stesse di settimana in settimana, anche il cliffhanger perde quasi totalmente la sua

ragion d'essere in un sistema di distribuzione dei contenuti scollato dalla tradizionale logica palinsestuale. In *House of Cards*, per esempio, tale soluzione narrativa è presente solo se necessaria a una più godibile fruizione del racconto, proprio perché non dipendente da una temporalità precostituita dalle istituzioni mediali. Questa nuova morfologia seriale offre una serie di vantaggi ineludibili all'osservatore: non dipendendo dai rating, lo show può basarsi su ragioni quasi esclusivamente "artistiche", così come da queste ultime dipendono la scelta del numero degli episodi e della loro durata.

Peter Russo, una pedina nelle mani di Francis.

Il fronte più spinoso risiede invece nei processi profondi dell'ecologia seriale, specie se si considerano i consistenti sviluppi avvenuti negli ultimi quindici anni a seguito delle evoluzioni tecnologiche, segnatamente al rapporto tra televisione e nuovi media. Una questione da sempre centrale nei television studies e ancor di più negli audience studies come quella della fidelizzazione è messa radicalmente in crisi dalle modalità di fruizione di Netflix. Un ruolo centrale è stato giocato da quelle pratiche discorsive che, facendo leva su blog e social network, hanno riempito le attese da una settimana a quella seguente. In tali pratiche la presenza di spazi di discorsivizzazione del racconto come forum e blog è affiancata da forme paratestuali friabili e parcellizzate, ma spesso essenziali alla formazione e al consolidamento delle cosiddette "loyal community". Con queste parole non si sta affermando che la dimensione evenemenziale tipica della serialità televisiva muoia con Netflix, bensì che l'evento veda una decisiva ridefinizione grazie alle modalità di fruizione offerte dalla nuova piattaforma. Dal giorno del rilascio dell'intera stagione, infatti, l'evento è in corso ed è inestricabilmente intrecciato con la quotidianità dello spettatore, per cui diversi fattori (come ad esempio il rischio di ricevere spoiler attraverso i social network) stabiliscono le dimensioni temporali e spaziali dell'evento, così come determinano una nuova tipologia di spettatore.

Ora o mai più. Netflix sfida l'economia americana

Parafrasando una famosa raccolta di racconti di Raymond Carver [5]: di cosa parliamo quando parliamo di Netflix? Dove finisce la tv e dove inizia internet? Qual è il rapporto con la televisione tradizionale? Che tipo di dialettica l'emittente intavola con i canali via cavo? E ancora, essendo la visione dei programmi totalmente personalizzabile e perennemente disponibile allo spettatore, che

fine fa il palinsesto? E gli ascolti? Quanto cambia il loro ruolo e la loro rilevazione? Che importanza hanno sulla costruzione dell'opera, quali riverberi estetici?
Se fino a prima del rilascio di *House of Cards* era ben chiaro cosa Netflix fosse, quest'evento ha segnato come uno spartiacque l'identità dell'emittente. Non è più possibile, infatti, fare riferimento all'emittente come si è fatto fino a oggi, parlandone come di un enorme negozio on line da un lato e come di un distributore di contenuti in streaming. L'entrata nel mercato delle produzioni originali, fa di Netflix qualcosa di ibrido, tanto da indurre domande sui possibili paragoni con i diretti concorrenti e sulle questioni attorno alle quali la suddetta concorrenza si sviluppa.
La prima discontinuità da mettere in luce è che Netflix non ha nulla a che fare con i broadcaster, specie perché i suoi programmi non conoscono palinsesto, non rientrano nel recinto della programmazione televisiva settimanale e non possiedono degli slot nei quali inserirsi. Diretta conseguenza di questa radicale divergenza è la quasi totale assenza di inserzioni pubblicitarie, non esistendo neanche orari in cui inserirle, né momenti più vantaggiosi in cui trasmetterle. Va da sé che tale differenza crei un nuovo modo di scrivere gli episodi, fino a questo momento fortemente influenzati dagli stacchi pubblicitari e liberati da quest'incombenza. Tuttavia la società mostra numerosi punti di tangenza con la cable television: proprio come un premium channel, Netflix ha nella sottoscrizione dell'abbonamento la propria principale fonte di guadagno. Come sottolinea sul «Sole 24 Ore» Angela Manganaro [6], il suo obiettivo dichiarato è quello di diventare una sorta di HBO on line, incorporando tutte le virtù della "regina" delle reti via cavo e operando un fondamentale scarto circa la personalizzazione dell'esperienza.
Come fare ad affermarsi in poco tempo senza subire le ripercussioni dei concorrenti? La risposta è una sola: creando prodotti originali. A dimostrazione di tale postulato ci sono i numeri: nel primo trimestre del 2013, quello che ha visto il lancio di *House of Cards*, Netflix ha aumentato i propri ricavi del 30% [7]. Non è un caso se tra gli obiettivi della società c'è quello di martellare quest'anno solare con ben 6 nuove serie.
I prodotti originali sono essenziali alla costruzione dell'identità della rete, rispetto cioè alla definizione di un brand il più possibile connotato, secondo l'esempio che negli anni è riuscita a fornire la HBO. Viste le caratteristiche strutturali della piattaforma mediale, l'obiettivo di Netflix è quello di costruirsi un'identità molto simile a

quello delle principali cable television, che si distingua per una spiccata libertà creativa e per la qualità dei propri prodotti. Nonostante questa prospettiva sia potenzialmente foriera di guadagni, non è facile stabilirne le percentuali di rischio. Gli spettatori, infatti, non comprano i prodotti singolarmente, né la rete trae profitto dalle pubblicità inserite durante la trasmissione dei medesimi, non essendoci questo tipo di sistema; i ricavi, dunque, sono inizialmente quasi tutti derivati dalla sottoscrizione dell'abbonamento e non è facile stabilire entro quando sarà possibile rientrare economicamente dagli investimenti effettuati per la creazione di prodotti originali. Bilanciare la creazione di questi ultimi con momenti in cui la spesa viene ammortizzata diventa una tappa fondamentale per l'affermazione di Netflix nel mercato internazionale, al fine di evitare l'implosione economica.

When in trouble, go big

Nel settembre del 2009 il giornalista americano Ben Smith sintetizza [8] perfettamente un atteggiamento del presidente Barack Obama consueto e spesso vincente, che è diventato ormai una sorta di mantra, un modus operandi chiaro anche ai suoi avversari politici: quando Obama si trova in una situazione di difficoltà, in una condizione ostica da fronteggiare, quando è messo all'angolo, cambia marcia, radicalmente; dove quasi tutti gli altri politici tenderebbero a minimizzare, a tentare di trovare una scappatoia al ribasso, il Presidente punta molto più in alto delle aspettative di tutti, osservatori e avversari, spiazzandoli e riuscendo a uscire dall'eventuale cul de sac ribaltando la situazione. *When in trouble, go big*. Frank Underwood opera esattamente alla stessa maniera, ovviamente spesso con successo, proseguendo sul binario dell'osmosi tra reale e finzionale.

Underwood con sua moglie Claire, interpretata da Robin Wright.

Quando si parla di politica americana si tende a vederne solo gli aspetti più apparenti, che nella maggior parte dei casi coincidono con le elezioni presidenziali o con gli sporadici scandali personali, quando questi raggiungo un sufficiente livello di rilevanza mediatica. Pochi invece sono a conoscenza di quanto dietro questi fenomeni, ma anche alle

spalle di decisioni meno appariscenti, giacciano reti di potere che, anche nei casi meno evidenti, rappresentano l'esito di ampi e complessi negoziati.
Uno dei grandi meriti di *House of Cards* è senza dubbio la possibilità di vedere il mondo della politica sotto una lente interna, dando rappresentanza alle tante manovre di solito celate.

Prima il potere poi il denaro

Il sistema rappresentato da *House of Cards* è quello di una politica estremamente permeabile ed entropica, che non si accontenta del proprio interesse specifico, ma propone una concreta visione del mondo da esportare in tutti i campi. Nel mondo di *House of Cards* non vince il più puro e neanche il più cattivo, ma quello che sa interpretare gli accadimenti con una visione strategica, quasi da gioco di ruolo, cercando di padroneggiare le regole dopo averle inventate e sistematizzate. Da questo punto di vista è emblematico ciò che succede nel terzo episodio: a seguito della morte di una ragazza per un incidente d'auto, Frank torna a Gaffney, South Carolina, sua città d'origine, perché considerato dalla comunità locale responsabile della morte della giovane per via del suo appoggio alla costruzione di un acquedotto a forma di pesca nelle vicinanze della strada statale principale. L'imponenza e la particolarità della struttura avrebbe infatti distratto la donna al volante causandone l'incidente. Frank, ormai sotto il mirino dei media, decide di andare a risolvere la situazione di persona facendo un discorso commovente quanto falso al funerale e intestando alla giovane defunta una borsa di studio. Come questo potrebbero essere citati numerosi esempi di casi in cui la politica intrattiene legami a doppio filo con istanze di carattere extra-politico di cui il protagonista si serve per fini politici.

Il protagonista durante il discorso al funerale della giovane morta nella sua cittadina del South Carolina.

Caratteristica principe della rappresentazione dell'universo di *House of Cards* è l'inscindibile legame tra i media e la politica, con il giornalismo a fare da referente privilegiato. Il personaggio di Zoe Barnes non a caso è centrale tanto nelle vicende più strettamente legata ai palazzi della politica, quanto in quelle che da questi fuoriescono, seguendo il protagonista fino alle lenzuola del suo letto. Nonostante ci sia una folta schiera di membri del mondo dei media fatta di persone di indiscussa qualità morale, dando centralità al personaggio di Zoe, gli autori sono spietati nella rappresentazione del giornalismo, che emerge come tutt'altro che privo di responsabilità e pronto a inseguire qualsiasi cosa porti al successo in termini di ascolto e visibilità. Emblema maggiormente rappresentativo di questo concetto è forse la sequenza in cui Zoe chiede a Frank delle informazioni estremamente segrete e questi non si fida a rilasciargliele quando la giovane e sfrontata giornalista gli offre sul piatto d'argento l'arma del ricatto, facendosi fotografare più volte completamente nuda, in modo da dare al Congressman il coltello dalla parte del manico. Questa scena, dalla potenza visiva e narrativa difficilmente dimenticabile, dimostra che nell'universo della serie, si può essere disposti a tutto pur di raggiungere i propri interessi e che i legami tra sesso e potere sono sempre più stretti e spesso si manifestano attraverso la forma del ricatto.

Zoe e Francis.

"A great man once said, everything is about sex. Except sex. Sex is about power"

A cominciare dall'episodio d'apertura non sono mancati i riferimenti alla figura archetipica alla quale è immediatamente associabile il personaggio di Claire Underwood: Lady Macbeth. Nonostante si possa parlare del principale personaggio femminile attraverso la chiamata in causa della diabolica donna shakespeariana, tale sovrimpressione risulta fuorviante per un personaggio come quello della moglie di Frank, che ne riprende le peculiarità solo parzialmente. Robin Wright è straordinaria nel dare vita a una figura dalle innumerevoli maschere e dai molteplici desideri: Claire è da un lato il braccio destro di Frank, colei senza cui questi non riuscirebbe a tessere le ingarbugliate quanto infallibili trame politiche, ma esiste un altro mondo dove l'ingombrante marito non è presente nella vita della donna, se non come oggetto castrante o addirittura ostacolo insormontabile. La storia d'amore con Adam è il simbolo e il sintomo delle ambizioni e dei sogni

repressi della donna, non ultimo quello di essere madre e vivere una normale vita familiare.
House of Cards è una serie che lavora sugli stereotipi in ogni loro manifestazione e riguardo a ogni oggetto del discorso. Lo fa quando parla del potere politico (il tradimento e la corruzione), quando mostra senza pietà il giornalismo contemporaneo (giornalisti onesti vs. reporter disposti a tutto) e lo fa anche quando parla delle relazioni sentimentali, rispetto alle quali è impossibile scindere gli aspetti emotivi da quelli utilitaristici, specie in un universo valoriale amorale come quello della serie. A questo proposito il triangolo è senza dubbio la figura più ricorrente nel fiume in cui scorrono le vicende personali del protagonista, circondato da due donne, Claire e Zoe, le quali nei rispettivi rapporti che hanno con Frank, non conoscono soluzioni di continuità tra sfera sentimentale e privata. Se del rapporto tra Frank e Zoe si è già parlato, ancora più sorprendente si rivela quello tra i due coniugi, proprio perché, del tutto inaspettatamente, è fondato sul potere in misura non minore di quello con la giovane giornalista. Frank non potrebbe mai essere efficace sul lavoro e capace di tutto e a qualunque prezzo senza l'aiuto della moglie; allo stesso modo, quest'ultima non potrebbe avere la stessa autorevolezza senza il carisma del marito al proprio fianco. Entrambi sono due cavalli di razza, arrivisti e carrieristi, ragion per cui tale forma mentis ha finito per mettere abbondantemente in secondo piano la sfera sentimentale; finanche le rispettive dichiarazioni d'amore si rivelano funzionali al riassestamento di equilibri di potere che garantiscono la serenità della loro collaborazione lavorativa. Non sono né il sesso né l'amore le armi del loro reciproco ricatto, ma l'attenzione, la considerazione e, soprattutto, la fedeltà: ogni tradimento è uno scarto alla norma, la leva tramite cui richiedere attenzione, o meglio, mettere l'altro spalle al muro. Ogni cosa è politica in *House of Cards*, comprese le relazioni d'amore e se la politica è cinismo, ricatto, scambio di potere, anche l'amore non potrà essere tanto più edificante.

Riferimenti e ispirazione

Fino a questo punto abbiamo tentato di mettere luce su *House of Cards* da più parti, andando a rintracciarne la genesi, per poi focalizzare l'attenzione sulle questioni di natura produttiva e infine abbiamo affrontato gli aspetti tematici, in modo da incontrare la serie mettendo al centro il cuore della sua narrazione. Ciascuno di questi fattori non può non avere ricadute di natura estetica sul prodotto finale. Parlare di forme e di stili significa anche mettere la serie in parallelo con casi analoghi, sia tematicamente sia formalmente.
Il primo e più immediato è senza dubbio quello di *The West Wing*, serie creata da Aaron Sorkin e caposaldo della serialità televisiva della Seconda Golden Age [9], opera con la quale *House of Cards* condivide tantissimo, a cominciare dalla centralità della politica interna alla Casa Bianca. Le differenze stanno nel punto di vista: se in un caso si trattava di un prodotto estremamente corale, nella serie di Beau Willimon l'attenzione è incentrata soprattutto sul protagonista, quasi fosse un mattatore unico. Un personaggio

di tale portata dà l'assist per altre relazioni con la serialità contemporanea: non sono pochi infatti i rapporti che legano Frank Underwood a personaggi come Tony Soprano o Walter White, protagonisti rispettivamente di *The Sopranos* e *Breaking Bad*. Come Tony, Frank vede le donne come oggetti di scambio, utilizzandone il corpo come uno strumento sul quale esercitare il proprio potere. Come Walter, invece, fonda i suoi comportamenti su un individualismo esasperato. La crudeltà, il cinismo, il potere manipolatorio, la messa in discussione dell'identità e la complessità del personaggio lo annoverano a pieno titolo nella schiera degli eroi *bigger than life* della televisione americana.

Uno stile plurale: il libro in rete

Una delle notazioni stilistiche che trae più vantaggio dall'innovativo modo di distribuire la serie è senza dubbio la scelta di titolazione degli episodi: questi infatti, proprio come accade nei romanzi, hanno il nome di un capitolo. Se da molto tempo si parla delle serie tv come i nuovi romanzi contemporanei e dei romanzieri sempre invogliati ad adattare le proprie opere in forma seriale piuttosto che in quella cinematografica, *House of Cards* colma anche un ulteriore gap. Dopo aver definito il cosa, la serie si occupa di connotare il come con peculiarità simili: con le modalità di fruizione che la piattaforma di Netflix offre, lo spettatore può vedere la serie proprio come legge un romanzo, ovvero con la temporalità che più preferisce, decidendo se godere di un capitolo a settimana, uno al giorno o addirittura tutti in una sola volta.

Nonostante ci sia la volontà di tendere la mano alla letteratura attraverso la struttura capitolare e di conseguenza anche di legare la propria opera semanticamente alla cultura alta, *House of Cards* ha anche tutto l'interesse a manifestarsi come l'emblema della contemporaneità, come quel prodotto che sa vivere in maniera pacificata in un landscape multimediale e crossmediale, proprio secondo gli intenti della propria rete d'appartenenza. Non è un caso se, sin dalla dimensione diegetica, si impongono con forza riprese giornalistiche che non hanno nulla a che fare con la tv tradizionale, bensì hanno molto più in comune con il web, grazie alla presentazione di finestre ad incastro e una logica ipertestuale. Questa pratica di rimediazione [10] si evince anche dalla frequenti sovrimpressioni dei testi contenuti nei messaggi privati dei personaggi che richiama molto l'estetica del videogame, oppure nella piena appartenenza a un mondo in cui le produzioni grassroots [11] sono all'ordine del giorno - come dimostra il mash-up realizzato sulla crisi di Frank durante il confronto con Spinella.

Questioni di stile: sguardo in macchina per un'estetica peculiare

Prima di concludere bisogna almeno parlare del risultato finale di quella che è stata sin dal pilot una delle caratteristiche principali delle serie, una di quelle notazioni che non possono essere eluse in quanto evidenti e quasi ingombranti. Stiamo parlando del

rapporto tra il protagonista e lo spettatore e più precisamente del dialogo che Frank cerca ripetutamente guardando in macchina. Sebbene questa soluzione sia decisamente originale, soprattutto se operata dal protagonista di un drama in maniera sistematica, non sono mancati i dubbi: un rapporto del genere con lo spettatore necessita di un alto tasso di empatia e dunque di una partecipazione affettiva considerevole relativamente alle sue sorti. Di fronte a un personaggio programmaticamente in sintonia con lo spettatore, il rischio poteva essere quello di assistere a una figura che, per tenere fede a queste linee guida, sarebbe necessariamente risultata infallibile e monodimensionale, tanto da poter col tempo diventare poco interessante. Tuttavia il risultato di questa insidiosa soluzione è notevole in quanto inizialmente lo spettatore tende a instaurare un legame con Frank - grazie al ripetuto coinvolgimento - per poi trovarsi a odiarlo per gli spregevoli modi in cui agisce e scoprirsi quindi in un'ambigua condizione morale rispetto al personaggio per il quale spesso si era portati a parteggiare. Inoltre il rapporto diretto con lo spettatore offre un quadro ancora più sfaccettato sulla personalità del protagonista, il quale, essendo camaleontico e multiforme per natura, non è da escludere che presenti solo uno dei suoi tanti volti anche allo spettatore.

Note

[1] Rick Johnston, *House of Cards - The US and The UK*, su www.bleedingcool.com

[2] A questo proposito si consiglia Elke Weissmann, *Transitional Television Drama. Special Relations and Mutual Influence Between the Us and UK*, Palgrave Macmillan, London, 2012.

[3] Guglielmo Pescatore, Introduzione, in Barbara Maio (a cura di), *Cult Television*, Rigel Edizioni, Roma, 2013, p.9.

[4] Stefania Carini, *Il testo espanso. Il telefilm nell'età della convergenza*, Vita e Pensiero, Milano, 2009.

[5] Raymond Carver, *Di cosa parliamo quando parliamo d'amore*, Minimum Fax, Roma, 2001.

[6] Angela Manganaro, *Ecco Netflix, il ciclone finanziario che porta la televisione in Rete*, su www.ilsole24ore.com

[7] *Netflix non conosce crisi: ecco i risultati dell'ultimo trimestre*, su www.next-tv.it

[8] Ben Smith, *At big moment, President Obama goes small*, su www.politico.com

[9] Robert J. Thompson, *Television's Second Golden Age. From Hill Street Blues to ER*, Continuum, New York, 1997.

[10] Jay D. Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano, 2002.
[11] Per un approfondimento sulla produzione grassroots si consiglia Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007.

di Barbara Nazzari

LAST★RESORT

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***Last Resort***

Anno 2012 (USA)

Stagioni 1 (13 episodi) Terminata

Network ABC

Creatori Shawn Ryan e Karl Gajdusek

Cast principale

Andre Braugher è Marcus Chaplin

Scott Speedman è Sam Kendal (XO)

Daisy Betts è Grace Shepard

Camille De Pazzis è Sophie Girard

Dichen Lachman è Tani Tumrenjak

Daniel Lissing è James King

Sahr Ngaujah è Julian Serrat

Autumn Reeser è Kylie Sinclair

Jessy Schram è Christine Kendal

Robert Patrick è Joseph Prosser (COB)

La trama

Dopo aver portato a termine il recupero di un team di SEALs di ritorno da una missione segreta, Marcus Chaplin, Capitano del sottomarino militare nucleare USS Colorado, riceve l'ordine di bombardare il Pakistan attraverso un canale di comunicazione secondario. In seguito al suo rifiuto di compiere tale azione senza una conferma ed una spiegazione ufficiale, viene sollevato dal suo incarico dal

Segretario della Difesa, così come il Comandante in Seconda Sam Kendal, poco prima di essere attaccati da un altro sottomarino americano. Costretti a trovare riparo sull'isola di Sainte Marina, sede di una stazione radar della Nato diretta da Sophie Girard, scoprono che il Pakistan è stato effettivamente bombardato e che due missili americani sono diretti sull'isola. Chaplin scongiura l'impatto minacciando di bombardare a sua volta la città di Washington e in un videomessaggio dichiara l'isola Stato Indipendente. Comincia così la sua battaglia perché l'equipaggio possa tornare in Patria ma solo a patto di godere di un giusto processo che faccia

conoscere all'opinione pubblica, che ora li crede dei traditori, ciò che è veramente accaduto. Lo stesso proposito che anima Kylie Sinclair, ideatrice del prototipo anti-radar Perseus installato sul Colorado, e Christine, moglie del Tenente Kendal, che da Washington cercano di raccogliere le prove che scagionino Chaplin e i suoi uomini. Ma intanto la situazione a Sainte Marina, tra conflitti interni all'equipaggio, con gli abitanti e i boss dell'isola e continui attacchi dall'esterno, si fa sempre più infuocata.

The Phantom Menace

Niente come l'attacco alle Twin Towers dell'11 settembre, nella storia degli Stati Uniti d'America, ha saputo svelare le contraddizioni e le ombre di un paese diviso tra l'incrollabile vocazione di popolo eletto, artefice e promotore di un modello esemplare di civiltà e la rivendicazione del monopolio della violenza, legittima risposta ad una presunta minaccia permanente. Un orizzonte mentale collettivo che più che ad un reale vissuto storico fa riferimento a quel complesso sistema di significati che Robert Bellah chiama "religione civile americana"[1], una dimensione sacrale che avvolge la storia del Paese e di ogni suo singolo cittadino. Così la Guerra d'Indipendenza Americana diventa Esodo del popolo eletto verso una Nuova Gerusalemme, il Mito della Frontiera epica della prova e della violenza "giusta" rigenerante, la Guerra di Secessione flagello mandato da Dio per l'offesa della schiavitù, l'assassinio di Lincoln parabola messianica di morte, sacrificio e rinascita e così via. Ogni evento è filtrato, rielaborato - e quindi giustificato - nell'ottica del destino manifesto e i riferimenti a Dio e alla missione degli Stati Uniti nel mondo sono presenti senza eccezioni nei discorsi ufficiali di ogni Presidente a prescindere dallo schieramento e dal credo religioso personale. Ma come già anticipato c'è un elemento che a partire dal XX secolo diventa cardine dell'intero apparato strategico americano e principale sintomo della cattiva coscienza del potere: l'idea di minaccia. Una minaccia incarnata, a partire dal secondo dopoguerra, dall'Unione Sovietica e dal "pericolo rosso", che giustifica la martellante propaganda anticomunista e le controffensive neocolonialiste mirate all'installazione di regimi filo-statunitensi, come in Libano e in Iran nel corso degli anni Cinquanta. Una reazione avvertita come lucida e necessaria da gran parte della popolazione; bisogna infatti aspettare la Guerra del Vietnam per assistere alla prima grande spaccatura all'interno dell'opinione pubblica americana, sconvolta in buona parte da un conflitto inutile e sanguinoso, teatro di atrocità per nulla in linea con i

supposti valori etici e spirituali americani. La sfiducia di gran parte della popolazione nei confronti di una politica opaca e spregiudicata si fa sempre più palpabile con la Guerra del Golfo e con i conflitti israelo-arabo-americani, avvertiti ormai inequivocabilmente come guerre offensive. Guerre che dopo l'11 settembre diventeranno invece legittimamente *preemptive*, sacrosanta difesa (e qui torna la sacralità momentaneamente smarrita della politica e della missione americana) contro la minaccia terroristica e contro le potenze antidemocratiche dotate di armi di distruzioni di massa. In *Last Resort* questa minaccia si chiama Pakistan e presenta lampanti analogie con l'Iraq di Saddam Hussein: prezioso amico ed alleato fino ad allora (per l'appoggio dato durante la guerra in Afghanistan), il Paese diventa improvvisamente nemico da distruggere, svolta giustificata dal presunto ritrovamento di armi nucleari e dall'attacco subito da un sottomarino americano - azioni messe in atto dallo stesso governo per legittimare l'offensiva. Delle ragioni profonde dietro questa azione di guerra non si scoprirà molto nel corso della serie ma le dinamiche in gioco non sono cambiate poi così tanto nel corso dei decenni da quando Joseph Turner diceva «This whole damn thing was about oil! Wasn't it?». E lo diceva attraverso il più potente mezzo di ridefinizione dell'immaginario collettivo: il cinema.

The CIA goes to Hollywood [2]

Al pari del sentimento popolare nei confronti delle imprese militari, anche la rappresentazione cinematografica della guerra ha subito profonde mutazioni a partire dalla seconda metà del Novecento, passando dalla celebrazione propagandistica, alla critica tardiva, magari indiretta e reticente, fino alla denuncia manifesta e puntuale, quasi contemporanea agli eventi. «Le relazioni tra l'industria del cinema e l'apparato di sicurezza nazionale dipendono dal rapporto che l'opinione pubblica intrattiene con la grande strategia»[3], un rapporto che dalla fiducia incondizionata si è sempre più spostato verso il senso di inganno e l'avversione nei confronti dell'establishment politico. Non si confondano però le manifestazione di dissenso, popolari e quindi cinematografiche, con il pacifismo tout court: la gran parte delle rappresentazioni criticano non tanto l'interventismo in sé quanto il suo essere fuori controllo, opaco o brutale. Si auspica così una "violenza eticamente regolata" che preservi il diritto alla difesa nazionale anche attraverso l'attacco preventivo ma rispettando le essenziali

regole democratiche, punto di vista caratteristico ad esempio dei film di Oliver Stone come *Salvador* o *Platoon* in cui è esplicita la critica alle modalità d'azione ma perlomeno confusa l'analisi quando si passa sul piano delle responsabilità e del confronto tra le diverse istanze in gioco. Un'impostazione che ritorna in buona parte dei film a sfondo bellico, fino ad arrivare a *Homeland*, pluripremiata serie tv che unisce le riflessioni sull'origine e la natura della minaccia terroristica, lo sguardo sui conflitti e gli scontri interni agli stessi servizi segreti e il problema della dolorosa e spesso inconciliabile convivenza di dimensione pubblica e privata, con le contraddizioni e i dilemmi etici che a questa si accompagnano. Un prodotto complesso e interessante ma che rimane comunque ancorato ad una logica tutta interna, di involuzione paranoica, in cui "l'altro", anche se vittima conclamata di un attacco crudele e insensato degli Stati Uniti d'America (orchestrato da quei nemici interni contro cui il Sergente Nicholas Brody si rivolta), rimane personaggio a due dimensioni, che si impone sulla scena col fare (terroristico) più che con l'essere, non meritevole di quell'analisi in profondità riservata ai protagonisti (e ricorda quei cortocircuiti logici che parodicamente Trudeau attribuisce al più classicamente americano dei suoi personaggi, B.D): sono sempre il come, il quando e il perché usare la violenza ad essere sotto accusa, non tanto l'uso della violenza in sé o la centralità del punto di vista americano. Se rispetto alla politica estera continua a rimanere questa ambiguità di fondo, molto più netta e inequivocabile è la critica alla gestione interna del potere, alla natura dello Stato e alle sue possibili degenerazioni. La paura nei confronti del potenziale tirannico dello Stato e dei suoi organi di sicurezza emerge in tanta filmografia che ritrae un potere presidenziale corrotto, fulcro di un fitto intreccio di interessi economici e dinamiche di potere, definitivamente scollato dalla vita e dai bisogni dei propri cittadini, come nella recente serie prodotta da Netflix *House of Cards*, in cui ogni personaggio, situazione o debolezza umana è solo ostacolo o

Testate nucleari dell'USS Colorado.

strumento da utilizzare nel percorso verso la vicepresidenza dello scaltro *puppeteer* Frank Underwood. Un'altra rappresentazione classica di questa paura è la perversione dell'organo di Stato che più dovrebbe garantire giustizia, sicurezza e incolumità dei cittadini: la polizia. Tra gli infiniti esempi, pensiamo a *The Shield* e al tutt'altro che rassicurante Strike Team di Vic Mackey: appare così chiaro come *Last Resort* e la sua critica all'interventismo strategico, siano una nuova declinazione che Shawn Ryan ci mostra della corruzione del potere, della relatività del concetto di giustizia e quindi della legittimità di chi pretende di agire in suo nome.

A New Promised Land

Ma l'universo di *Last Resort* non si esaurisce certo qui, con lo sguardo su Washington e sulle trame nascoste dietro l'improvvisa ostilità nei confronti dell'equipaggio dell'USS Colorado. Anzi, gli avvenimenti in Patria - il percorso di redenzione di Kylie, l'amicizia con Christine, le iniziative dell'Ammiraglio Shepard - risultano spesso incerti e poco incisivi, in parte per la necessità di non svelare troppo, in parte perché avvertiti dallo spettatore come momenti interstiziali tra le straordinarie scene d'azione che ruotano attorno all'isola di Sainte Marina. Perché il fulcro della serie resta appunto la figura del Capitano Marcus Chaplin, la sua missione e le diverse incarnazioni del senso di giustizia e onore con cui si deve confrontare: Sam Kendal, Grace Shepard, Joseph Prosser. Ma la questione è più complessa di come appare a un primo sguardo e la locandina della serie può offrire già diversi

spunti di riflessione. Il claim recita "Honor in Defiance", richiamo solenne all'obbligo morale della disobbedienza civile, così come formulato da Henry David Thoreau: «se la legge è tale da chiedervi di essere un agente di ingiustizia per gli altri, allora io dico, infrangete la legge». E così fa il Capitano Chaplin, infrange la legge, disubbidisce al comando ricevuto, non compie il proprio dovere (quel "duty" ripetuto come un mantra dai più indottrinati e cinici dei suoi, Prosser in primis) e ingaggia una battaglia contro la sua stessa Patria, un'entità che non comprende e non riconosce più (come gli dice l'Ammiraglio Shepard a proposito della figlia Grace «I want my daughter home, Marcus, I do but I don't know what that home is becoming»). Questo non fa però di lui un eroe monolitico, senza ombre, tutt'altro. Innanzitutto Chaplin rientra a pieno titolo in quella zona grigia di violenza eticamente regolata di cui parlavamo nel precedente capitolo, certo non disposto a uccidere milioni di civili senza un comando chiaro e motivato ma d'altra parte avvezzo all'uso della violenza anche quando non strettamente necessaria.

Non a caso ciò che più lo sconvolge e lo porta all'occupazione dell'isola non è tanto l'ordine ricevuto ma il fatto di essere stato attaccato da fuoco amico, snodo che sarà centrale nel videomessaggio registrato per il Governo: «we do not recognize or obey a Government that tries to murder its own». La figura di Chaplin è ambigua perché si oppone alle degenerazioni contemporanee della politica americana e alla sua spregiudicatezza ma al contempo, nelle parole e nelle azioni, ne abbraccia lo spirito fondatore, quella strana e instabile combinazione di idealismo messianico e pragmatismo strategico che fa sì che spesso lo si sospetti folle o mitomane e che lo porta al conflitto, in più momenti, anche con i più fedeli dei suoi, Grace e Sam. L'isola di Sainte Marina appare così non un semplice microcosmo esterno e alternativo al sottomarino, in cui moltiplicare trame e tensioni ma acquista una precisa valenza simbolica: occasione di rigenerazione per il vero homo americanus, lontano dalla corruzione e dalla decadenza della Madre Patria - non più l'Europa del XVII secolo ma gli Stati Uniti d'America, oggi. Il percorso procede come a ritroso, parte con una Dichiarazione d'Indipendenza, quella del videomessaggio di Chaplin, e continua con la battaglia per rivendicare i propri diritti e con i conflitti con la popolazione autoctona. Ogni lato oscuro della conquista e della guerra è rivissuto e ripensato: la legittimità di imporsi come forza occupante (dei cui risvolti farà le spese soprattutto il COB Prosser, torturato dagli uomini di Serrat e Redman sequestrato e ucciso), l'uso di armi chimiche (l'attacco col gas BZ dell'episodio 1x6 "Another Fine Navy Day"), l'intreccio

Effetti del gas BZ.

di interessi internazionali (l'attacco dei russi per accaparrarsi armi e dispositivi in 1x2 "Blue on Blue", l'offerta d'aiuto della Cina, il ricatto delle forze pakistane in 1x9 "Cinderella Liberty"). E nell'episodio 1x8 "Big Chicken Dinner" è messo in atto il processo a uno dei più odiosi crimini di guerra: lo stupro. Un tasto talmente dolente da essere centrale, ad esempio, in uno dei più sconfortanti ma significativi film di propaganda americana degli ultimi anni, *Tears of the Sun* di Antoine Fuqua: qui un ipotetico commando di forze speciali dei marines in missione in Nigeria, scopre con sgomento le crudeltà perpetrate sulla popolazione dai ribelli e si improvvisa, contro le direttive dei propri superiori, salvatore di un popolo e dell'Africa tutta (o così sembrerebbe visti i canti, le lacrime, i balli rituali con cui viene accolto). Qui le scene a cui viene data più rilevanza sono appunto quelle in cui militari

americani strappano i ribelli dai corpi di donne in fin di vita, urlando frasi come «ti rendi conto di quello che stai facendo? ora non lo farai mai più!». Al netto delle distorsioni proiettive, il film è la messa in scena di una redenzione, il ritorno all'originale spirito missionario americano e a un'idea di eroe - il burbero dal cuore d'oro Bruce Willis - che passa dall'essere semplice esecutore («faccio quello che mi viene ordinato» dice alla dottoressa all'inizio del film) all'essere incarnazione di genuini ideali di uguaglianza e giustizia. Diversamente, quella di Marcus Chaplin e del suo equipaggio non è una storia di successo, di trionfo di un modello altro: su Sainte Marina si mette in scena la Storia degli Stati Uniti e se ne scontano i peccati ma la conclusione resta il sacrificio del visionario Chaplin come condizione di un conciliante riassorbimento dell'esperienza nell'alveo della "normalità". Non a caso, sulla locandina, è Sam Kendal ad emergere dalle acque

trascinando dietro di sé la bandiera americana, il volto in ombra ma quell'ultimo baluardo della religione civile americana ancora in pugno.

In the Navy

Tutte le puntate più riuscite della serie hanno una parte preponderante che si svolge all'interno dell'USS Colorado: il pilot "Captain", gli episodi 1x5 "Skeleton Crew",1x9 "Cinderella Liberty" e 1x11 "Damn the Torpedoes" risultano così coinvolgenti per la tensione che si viene a creare nel microcosmo claustrofobico del sottomarino, in cui ogni conflitto, ogni scelta, ogni urgenza è amplificata a dismisura. Un'ambientazione che è stata ampiamente sfruttata in molti film da *The Enemy Below* di Dick Powell a *The Hunt for Red October* di John McTiernan. Ma in particolare uno ha diverse analogie con *Last Resort* che vale la pena approfondire, cioè *Crimson Tide* di Tony Scott. Anche in *Crimson Tide* (*Allarme Rosso* nella versione italiana, per l'inevitabile ricorrenza del rosso nella maggior parte dei titoli su cui aleggia una minaccia sovietica) si attua lo scontro tra due individui che sono due diverse interpretazioni di un ruolo: da una parte il self-made man Frank Ramsey, cresciuto sul campo, strenuo difensore de "il fine giustifica i mezzi" e di un pragmatismo approssimativo e contingenziale, dall'altra Ron Hunter, studente di Harvard, rappresentante di una nuova generazione di militari più attenti agli aspetti teorico-strategici, più prudenti e critici («il vero nemico è la guerra stessa» dice durante una conversazione con l'equipaggio). In questo modo

il microcosmo del sottomarino diventa una sintesi del dibattito strategico americano e del suo rapporto con il mondo, una sfera di idee chiusa in se stessa dove si scontrano l'autismo strategico americano e il pensiero dell'interazione [4].

Il pensiero a senso unico di Ramsey si esprime in frasi come «siamo qui per preservare la democrazia non per praticarla» che non sfigurerebbe nel repertorio del COB dell'USS Colorado, Joseph Prosser. Il Comandante in seconda Hunter, invece, sa che la guerra, coi suoi pericoli e le sue barbarie, è il primo nemico da evitare per preservare la democrazia, per questo si rifiuta di lanciare dei missili nucleari contro delle basi sovietiche avendo in mano solo un messaggio parziale non confermato. La situazione però, nonostante si ignori fino all'ultimo se l'ordine è stato effettivamente dato o meno, è molto più chiara e lineare di quella descritta in *Last Resort*: la figura di Hunter è senza ombre e senza esitazioni nel suo essere responsabile, accorto e prudente, l'equipaggio è nettamente diviso in due tra chi sostiene il Capitano e chi il Tenente Comandante (con la sola eccezione dell'amico di Hunter, indeciso fino all'ultimo sul da farsi) e non c'è nessun coinvolgimento diretto dei "piani alti", solo due uomini e le loro diverse mentalità di fronte ad un dilemma etico e strategico. Ciononostante certe atmosfere - il clima festoso dei momenti di quiete, l'isolamento e le difficoltà di comunicazione con l'esterno che mantengono ogni situazione in una bolla di incertezza – e certe dinamiche – la continua necessità di prendere decisioni estemporanee, i complessi rapporti tra i vari gradi di comando – sono caratteristiche di questo tipo di film, non tanto diversi, da questo punto di vista, da quelli di genere fantascientifico intergalattico che fanno della navicella spaziale un microcosmo costantemente sotto attacco, luogo di confronto e scontro di differenti opinioni e pensieri strategici, terreno fertile per coltivare il sospetto di possibili infiltrati, spie e potenziali ammutinati (pensiamo ai cyloni umanoidi di *Battlestar Galactica*). E come in altri prodotti del genere, la totale immersione nell'ambiente descritto è favorita dall'uso scrupoloso della terminologia tecnica e dalla descrizione meticolosa delle procedure di comando che rendono a volte piuttosto ostico seguire i momenti più concitati a bordo del sottomarino ma restituiscono perfettamente il quadro di vita dell'equipaggio.

Joseph Prosser.

Love and Other Drugs

Ma veniamo ai tasti dolenti. La più grande pecca di *Last Resort* è quella di non riuscire a costruire sottotrame convincenti attorno al

nucleo centrale, i rapporti dell'equipaggio con gli Stati Uniti e il confronto tra Chaplin e Kendal su come gestire la situazione creatasi per la loro disobbedienza. Così finché la partita si gioca su questo piano, la serie dimostra di sapersi muovere con maestria assoluta, grazie a dialoghi intensi e mai banali e ad alcune delle migliori scene d'azione mai viste in tv: da questo punto di vista l'episodio 1x5 "Skeleton Crew" rappresenta il culmine qualitativo della serie, proprio per il sapiente intreccio di azione e riflessione, da una parte la concitata missione sottomarina di Shepard, King e Girard per riparare uno dei sonar che circondano l'isola, dall'altra l'incontro di Chaplin e Kendal con il Segretario della Difesa USA, momento fondamentale per lo scavo psicologico dei personaggi e prima evidente frattura tra l'irremovibile Chaplin e il più conciliante Kendal, una frattura destinata a farsi sempre più profonda fino all'alleanza tra Sam e gli ammutinati guidati da Prosser. Allo stesso modo le altre puntate che approfondiscono il punto di vista dei personaggi principali rispetto alla necessità delle violenza - vero snodo centrale della serie - sono quelle più riuscite: l'incontro tra Chaplin e l'Ammiraglio pakistano Safir Ahsan che mette il Capitano nella condizione di dover scegliere se bombardare le forze di invasione indiana o assistere alla lenta eliminazione di tutti i parenti dell'equipaggio, sequestrati dai militari pakistani (1x9 "Cinderella Liberty"); il rapporto con Grace, fedele fino all'ultimo ma allo stesso tempo conscia di quanto il Capitano vada salvato da se stesso e dal suo fervore, motivo per cui disubbidisce all'ordine di bombardare la nave americana che blocca i rifornimenti mandati dalla Cina – e di fronte alla rabbia di Chaplin risponde «Believe it or not, I did this for you» (1x11 "Damn the Torpedoes"). Ma se si abbandona questa dimensione e si passa alle altre vicende che si svolgono sull'isola di Sainte Marina, il quadro è molto meno entusiasmante. Innanzitutto le sottotrame romantiche che coinvolgono Sam e Sophie Girard e James King e l'isolana Tani sono di rara insipienza, mero pretesto per sottolineare da un lato quanto l'XO sia fedele e integerrimo nei confronti della moglie Christine (tanto che per arrivare al bacio tra i due si deve ricorrere al terribile espediente dell'allucinazione da gas BZ, nella puntata più scadente della serie, la 1x6 «Another Fine Navy Day»), dall'altro quanto il SEAL James King sia tormentato, diviso tra l'accettazione cinica e disincantata del tipo di vita che è obbligato a fare e il legittimo desiderio di amore e di

condivisione con gli altri. A questi si aggiunge l'interesse che Serrat, il boss dell'isola, nutre per Sophie, con le conseguenti rivalità e gelosie. E attorno a Serrat ruotano altri due nuclei tematici di dubbio interesse: la questione dello spaccio di sostanze stupefacenti ai membri dell'equipaggio e della dipendenza di Prosser che riemerge quando, a causa delle torture subite, deve cominciare ad assumere costantemente droghe per sopportare il dolore (momenti intervallati da buchi di sceneggiatura incolmabili) e la questione dei metalli preziosi presenti sull'isola, che Serrat vorrebbe fare analizzare a Sophie con l'intento di stringere accordi con la Cina. Per non parlare dei rapporti con la famiglia di Tani; un corollario di vicende irrilevanti che rischia di far calare drasticamente il livello di interesse e coinvolgimento nei confronti della serie.

Conclusioni

Difficile dare un giudizio oggettivo su una serie come *Last Resort*, così profondamente segnata dalle traversie di produzione. Nonostante le prime puntate avessero ricevuto buone valutazioni da parte del pubblico e della critica – con più di nove milioni di spettatori per il pilot e un punteggio di 74 su 100 su Metacritic – il futuro della serie è stato sin dal principio incerto: l'ABC aveva inizialmente dichiarato che la stagione si sarebbe conclusa con i 13 episodi realizzati (rimandando ad una seguente stagione i due script aggiuntivi commissionati) ma successivamente, alla luce del notevole calo di spettatori, ha annunciato la definitiva cancellazione della serie. Gli ultimi tre episodi risentono quindi notevolmente della necessità di tirare le fila di ogni discorso abbozzato - anche dei più irrilevanti - in una conclusione più o meno coerente, con le inevitabili semplificazioni e approssimazioni del caso. D'altra parte la consapevolezza degli spettatori della precarietà della serie ha come radicalizzato le impressioni sulla serie stessa: in questo modo le migliori puntate venivano accolte con un entusiasmo reso ancora più deciso e vibrante dalla frustrazione per la cancellazione, così come le peggiori accettate con maggiore rassegnazione. A prescindere dal suo sfortunato destino e dai difetti evidenziati nell'analisi, *Last Resort* resta una serie di grande impatto e complessità che intreccia diverse tematiche e dinamiche note in una struttura inedita e sorprendente, grazie a una scrittura intelligente e puntuale, alla costruzione di scene d'azione memorabili e di personaggi che rimangono scolpiti nella mente: su tutti il Capitano Marcus Chaplin, uno straordinario Andre Braugher, eroe tragico moderno, lacerato da un senso di giustizia che non conosce compromesso. *You've been warned*.

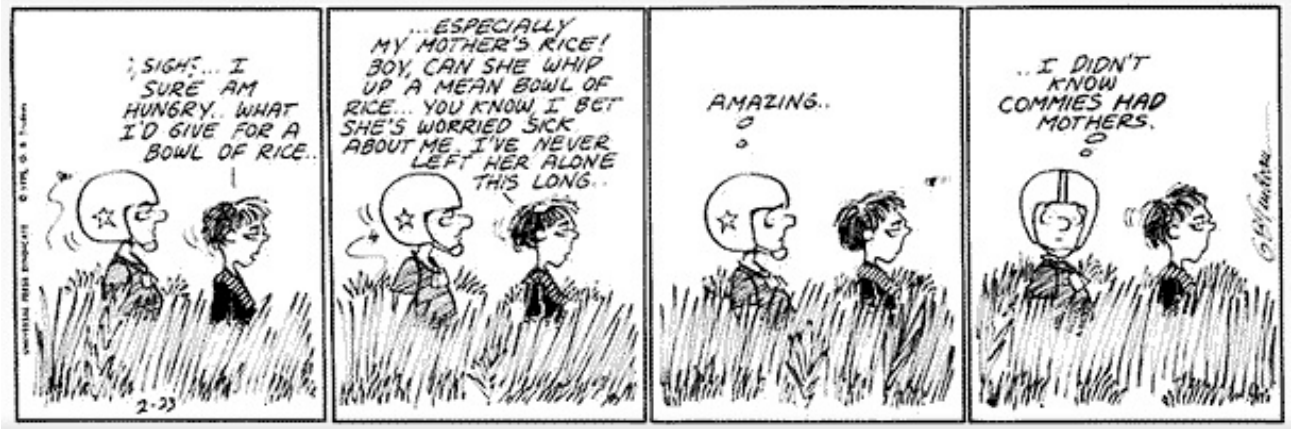
Note

[1] Robert Bellah, *La religione civile in America*, Morcelliana, Brescia 2007.

[2] Per una panoramica generale si veda Jean-Michel Valatin, *Hollywood, il Pentagono e Washington. Il cinema e la sicurezza nazionale dalla seconda guerra mondiale ai giorni nostri*, Fazi Editore, Roma 2005.

[3] Ivi, p.27.

[4] Ivi, p.83.



LOUIE™

di Chiara Checcaglini

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Louie*

Anno 2010 (USA)

Stagioni 3 (39 episodi) In programmazione

Network FX

Creatori Louis C.K.

Cast principale

Louis C.K. è Louie

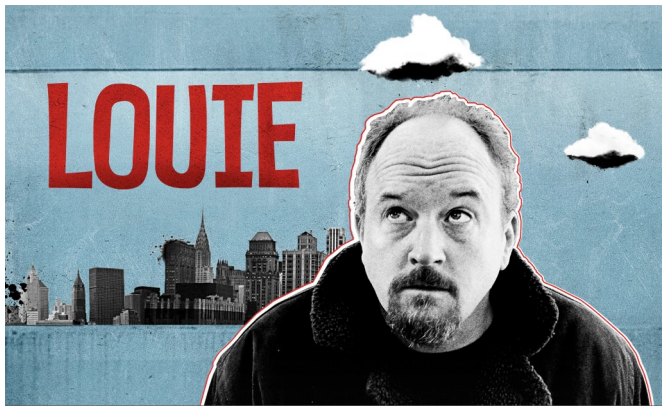
Hadley Delany è Lilly

Ursula Parker è Jane

Pamela Adlon è Pamela

Trama

Iniziata nel 2010, *Louie* è ideata, scritta, diretta, montata ed interpretata dal comico stand-up Louis C.K. e, naturalmente, almeno in parte ispirata alla sua vita. Conclusasi la terza stagione nel 2012, la serie è stata rinnovata per una quarta, che vedrà la luce nel 2014. Raccontarne la trama è impresa difficile perché non è rintracciabile un vero plot cronologico e disposto secondo uno sviluppo consequenziale. *Louie* si compone di puntate assimilabili a cortometraggi indipendenti, accomunati dallo stesso protagonista e da una cerchia più o meno ristretta di personaggi e luoghi, ma diversi per stile e tono. Il protagonista assoluto è appunto Louie, che vive a New York, fa il comico, è (a inizio serie) appena divorziato e ha due figlie in custodia congiunta, Lilly e Jane. Tra il palco newyorchese del Comedy Cellar, le serate in trasferta e le bambine a cui badare, *Louie* è un susseguirsi di situazioni, incontri, eventi, senza veri e propri archi narrativi conclusi se non a breve termine. Questi "accadimenti" sono a loro volta non categorizzabili, seguono una casistica ampia e una altrettanto ampia varietà di



atmosfere, tematiche, ma anche forme espressive. Se nella prima stagione gli episodi ruotano principalmente attorno a un nucleo tematico che ha le sue parti complementari nei pezzi (bit) on stage e nel racconto, col passare delle puntate questa struttura muta, si fa più libera e varia, e i richiami tra il palco e il resto si assottigliano fino a sparire. Anche l'incidenza della stand-up sul racconto diventa via via più rarefatta, mentre in alcuni casi l'architettura narrativa si fa più complessa o spalmata in più episodi. I titoli sono sempre molto espliciti e diretti, a indicare il nucleo attorno a cui si sviluppa la puntata; a volte richiamano la struttura ricorrente della suddivisione dell'episodio in due parti definite (“So Old/Playdate”, “Subway/Pamela”, “Barney/Never”, “Oh, Louie/Tickets”, “Halloween/Ellie” e così via), apparentemente distinte ma spesso collegate da richiami

Le due figlie di Louie, Jane e Lilly.

sotterranei, come angolazioni differenti da cui guardare alla stessa cosa.

Il "comico dei comici"

Louis C.K. ha costruito la propria fama dalle writing room più che dal palco, scrivendo fin da giovanissimo per gli show di altri comici famosi. Louis Szekely [1] nasce a Washington nel 1967 e ha origini irlandesi, messicane e ebraico-ungheresi: ispirato dalla pronuncia approssimativa del suo difficile cognome ungherese, lo trasformerà nell'acronimo sibillino C.K.. Le prime fonti di ispirazione che lo instradano precocemente verso la comicità sono Bill Cosby, George Carlin, i Monty Python, Steve Martin e Richard Pryor. Mentre muove i primi, traumatici passi nel mondo della stand-up comedy negli anni delle superiori, si interessa anche di cinema. Finché nel 1993, dopo che il suo

cortometraggio *Ice Cream* è diventato un piccolo cult nel circuito dei festival indipendenti, e quando la "grande onda" dei comici nordamericani degli anni Ottanta è finita e molti club hanno chiuso i battenti, Louis C.K. beneficia di una grande audizione messa in piedi dal *Saturday Night Live*, grazie alla quale viene assunto nel team di scrittura di Conan O'Brien. Da lì inizia una carriera come autore di importanti capisaldi della comicità televisiva, da David Letterman a Dana Carvey fino a Chris Rock e il suo show su HBO: ma l'aspirazione di Louis C.K. rimane quella di stare sul palco e davanti alle telecamere. Così nel 2006 ha l'opportunità di ideare e interpretare *Lucky Louie*, un tentativo di dissacrare il linguaggio e i contenuti della sit-com - C.K. e Pamela Adlon interpretano una sboccata coppia working-class - pur mantenendone la forma canonica. L'esperimento non riesce e *Lucky Louie* va in onda per una sola stagione su HBO. *Louie* arriva quattro anni dopo, frutto della lungimiranza di John Landgraf, presidente della rete FX, che in cambio di un budget al di sotto della media concederà a Louis C.K. totale autonomia e libertà espressiva [2] .

Louis C.K. trasferisce nel personaggio Louie le caratteristiche della sua comicità: piuttosto che smascherare le contraddizioni della società da una posizione privilegiata, Louie si mette egli stesso in primo piano nel proprio discorso comico: tra l'ostentazione di una bassissima stima di sé e il dileggio dell'auto-rappresentazione degli americani (o dei bianchi occidentali in generale), il leitmotiv della parola di Louie/Louis C.K. è l'abbattimento del limite di ciò che è socialmente accettabile, politically correct. Il riferimento grottesco, o basso, o scorretto, è rivolto indistintamente a chiunque, minoranze e bambini compresi (a cominciare dalle sue), e ovviamente a Louie stesso.

Sperimentare

Il volto di Louis C.K. è l'opposto dell'impassibilità monotonica di uno Steven Wright, e la sua presenza scenica si basa su movimenti sgraziati e pose incerte: la giustapposizione di questa raffigurazione fisica dell'incertezza e la cura formale del crea un effetto singolare e inedito nel panorama comedy, in un'alternanza tra il predominio della parola a quello dell'immagine, tra la risata e il piacere puramente visivo.

Negli ultimi anni le serie comedy sono state interessate da un rinnovamento piuttosto marcato: il modello sit-com si è riaggiornato assimilando una forte continuità orizzontale (*How I Met Your Mother*), mentre alcuni prodotti hanno puntato su una rivisitazione totale dei limiti strutturali e linguistici della serie comica tradizionale (*Arrested Development, The Office, Community, Parks and Recreation*). Per la cura formale, l'uso delle musiche, i tempi comici distorti, *Louie* è certamente innovativa, ma gioca scopertamente sull'assenza di una vera continuità e sulla struttura monoepisodica della maggior parte delle situazioni; d'altra parte una delle influenze dichiarate è la celeberrima *Seinfeld* di Larry David e Jerry Seinfeld, il quale interpretava un comico ispirato a se stesso, con brevi segmenti stand-up a fare da cornice alle vicende del protagonista e dei suoi amici. A differenza di *Seinfeld* e di altre comedy basate su questa forma, in *Louie* il distacco tra i segmenti on stage e il resto si diversifica frequentemente. Inoltre, sebbene l'universo di *Louie* sia legato a precise coordinate spazio-temporali - la New York contemporanea "reale" -, esso è connotato interamente attraverso il filtro del punto di vista del protagonista [3]. Lo stile e l'atmosfera cambiano da episodio a episodio e talvolta addirittura da sequenza a sequenza: l'impressione è che ci si trovi davanti alla visualizzazione di una molteplicità di soluzioni diverse come diversa è la nostra percezione delle cose a seconda di interferenze contingenti quali l'umore, la salute, lo stato psico-fisico, il carico di impegni; la vita, insomma. Oltretutto *Louie* non si limita a esporre le dualità lavoro/casa, palco/vita privata: i vari temi ricorrenti - la paternità, le relazioni amorose, il disprezzo o il rispetto per se stessi, un senso del declino che giunti all'età di Louie coinvolge tutti gli aspetti dell'esistenza - vengono "esplosi" in direzioni imprevedibili, ignorando molte delle regole basilari di una narrazione serializzata (ad esempio la continuità o la gestione degli interpreti, come si vedrà più avanti), secondo un approccio alla forma seriale e al materiale narrativo che è completamente libero, praticamente sperimentale.

L’episodio 1x8 “Dogpound”, si sviluppa come un incubo lisergico; 2x12 “Niece”, è incorniciata da quadretti in un bianco e nero sgranato che fissano la cinematografica bellezza della Grand Central; la prima parte di 3x6 “Barney/Never”, è esteticamente a sua volta spezzata in due parti, con prologo (su cui insolitamente si innestano i titoli di testa, piuttosto che sulla sigla) ed epilogo in bianco e nero.
Louie rifugge la categorizzazione di serie comica perché quasi mai l'obiettivo ricercato è la risata fine a se stessa: gli episodi percorrono tutta la scala dal comico al dramma e Louis C.K. dà prova di conoscere e padroneggiare i rispettivi codici - si toccano corde tragiche, in 3x5 “Daddy's Girlfriend Part 2”, nella citata “Niece”, nella sconcertante 2x9 “Eddie” - e spesso vengono presi di mira conformismi e luoghi comuni difficili da identificare.
L'approccio al materiale è sempre filtrato dall’inadeguatezza, dal disagio, dall’imbarazzo, e non prevede mai in una risoluzione pacificante o definitiva.
Si potrebbe avere l'impressione che Louis C.K. si diverta ad accumulare modelli formali già codificati applicandoli a situazioni tipicamente poco comuni: in realtà lo stile multiforme si associa perfettamente alla straniante visione del mondo che il comico ci apparecchia davanti, e, una volta accettate le regole del gioco, l’imprevedibilità diventa un elemento determinante nella fidelizzazione dello spettatore.

"It's sad that you're too old to get anybody else"

L’aspettativa delusa e il fallimento sono i frequenti inneschi per sfumare la comicità in amarezza, compassione, turbamento. Il rapporto con l’altro sesso è l'ambito in cui il meccanismo di frustrazioni che invischia Louie si fa istantaneo e brutale, ma quasi mai foriero di conseguenze emotivamente gravi perché ormai "abitudine". Per Louie le donne sono desiderabili e imperscrutabili: pragmatiche e coi piedi per terra, nei confronti delle quali è lui a trovarsi immaturo o incapace (come in 3x1 “Something is Wrong”), oppure complicatissime, squilibrate, o immotivatamente meschine. Louie intrattiene con loro relazioni di varia natura, ma il sesso, raccontato, mimato, rievocato, è spesso veicolo di comicità, mentre l’innamoramento è cosa ben più drammatica. La relazione amorosa appare impossibile o ostacolata da implicazioni insormontabili. Due sono le donne importanti che attraversano la vita di Louie in queste tre stagioni. La prima è Pamela (Pamela Adlon), anche lei madre single, amica

ideale e amore non corrisposto di Louie, unica a tenergli testa (e a superarlo) in quanto a cinismo e a battute scurrili. Louie le si dichiara in modo commovente nello splendido episodio 2x6, “Subway/Pamela”, e non si rassegna al rifiuto di lei nemmeno davanti all'evidenza, in 2x13 “New Jersey/Airport”, struggente miscuglio tra denuncia dell'incomunicabilità ed elogio dell’inconsapevolezza che, forse, aiuta a sopravvivere.
La seconda è Liz (Parker Posey), adorabile libraia che nasconde un passato difficile e svariati problemi emotivi. Louie si imbatte in lei in 3x4 “Daddy's Girlfriend Part 1” mentre è improvvisamente alla ricerca di una compagna di vita “seria”; ma Liz si rivela talmente sincera, talmente priva di schermi emotivi da essere terribilmente attraente e al tempo stesso spaventosa, come il vuoto dall’alto dell’ultimo piano di un grattacielo. Liz è un personaggio drammatico, tratteggiato in modo definito nel suo essere al tempo stesso vitale e “difettosa”: fino alla sua ultima apparizione in 3x13 “New Year's Eve”, rappresenterà per Louie l’occasione perduta di osservare un autentico turbinio di emozioni allo stato puro, uno sguardo diverso da cui disimparare la paura e l’imbarazzo.

Allucinazioni e surrealtà

Mentre visita una strana casa in cerca di un alloggio in cui trasferirsi, Louie si accosta a una finestra e dà uno sguardo giù in strada, dove quello che sembra un senzatetto sta in piedi su un tombino in apparente stato confusionale; un’auto nera dai vetri oscurati arriva, si affianca, ne escono due uomini che caricano il senzatetto nell’auto e lo sostituiscono con un personaggio pressoché identico. Louie è basito e noi con lui, lo stacco ci riporta nell’altra stanza e a una conversazione che in confronto a ciò che si è appena visto è assolutamente banale. È una scena

dell'episodio 2x3 "Moving", ma la serie è ovunque disseminata di momenti surreali che si inseriscono in assoluta continuità con il resto.

C'è una parte di *Louie* che è universalmente applicabile: il delirio personale, quella fase intermittente del giorno fra sogno e realtà di cui qualcuno di noi, se non tutti, facciamo esperienza. A volte è difficile dire se *Louie* racconti solo il sogno, il delirio o se la realtà (stand-up comedy a parte) abbia una sua parte nella storia [4].
I momenti di sconfinamento più violento nell'assurdo si suddividono in epifanie come quella appena descritta, o esilaranti descrizioni iperboliche di situazioni di disagio, pericolo, caos: dall'elicottero su cui salta la ragazza per fuggire dall'appuntamento nel Pilot, all'auto in divieto di sosta distrutta sotto gli occhi di Louie in 3x1 "Something is Wrong", passando per la turbolenza in aereo che diventa particolarmente "lostiana" (con tanto di ingombrante vicino di posto che ricorda Hurley) in 1x5 "Travel Day South". Questa modo di deviare la realtà all'improvviso, oltre ad avere effetti divertenti, riesce a dare conto di un disorientamento che è lo stesso raccontato da Louie nei suoi pezzi stand-up, e che immerso nella quotidianità del protagonista diventa di gran lunga più efficace. La varietà di scene indecifrabili appare come la rappresentazione di una realtà confusa dal subconscio (innumerevoli i segmenti onirico-allucinatori innescati spesso da programmi televisivi, che possono sfociare in fantasie sessuali o macabre: la giornalista in 1x12 "Gym", il reality in 3x4 "Daddy's Girlfriend Part 1"), e tutte le distorsioni riconducono da un lato ad uno stato costante di precarietà di tutte le certezze, dall'altro al continuo deformare della mente, della memoria. In questo senso può essere letta anche la ricorrenza di vari attori per interpretare la stessa parte, o all'opposto dello stesso attore per interpretare parti diverse: Louie bambino ha almeno due o tre fogge, mentre Amy Landecker è

prima una conquista di Louie e poi sua madre da giovane, e F. Murray Abraham è prima un ricco scambista e poi l'inquietante zio Excelsior; o ancora casting esplicitamente stranianti, come l'utilizzo dell'attrice nera Susan Kelechi Watson per interpretare l'ex moglie e madre delle biondissime Lilly e Jane. E persino Louie stesso nel video della sorveglianza in 3x8 "Dad", si vede "diverso": ad interpretarlo è infatti un altro attore.
Quando il trip è motivato dal racconto diventa ancora più lampante che è la realtà a formare la rappresentazione allucinata della vita: nel "viaggio allucinante" di "Dogpound", dichiarazione d'amore per le figlie, Louie si abbandona all'abbrutimento più totale sull'onda del dolore per un'assenza più prolungata del solito delle bambine. Ottundimento dei sensi e azioni insensate si susseguono fino ad una delle più efficaci rappresentazioni del *bad hangover*: il mattino dopo Louie disorientato entra in un caffè popolato di giovani che chiacchierano rumorosamente blaterando un linguaggio incomprensibile.
È Louie ad essere alterato o le abitudini dei giovani hipster ad essere incomprensibili? O piuttosto ci sta dicendo che, senza le figlie come motivazione, nessuna elementare norma di interrelazione sociale ha più senso?

Genitorialità

Sul finale dell'episodio di cui si parlava poco fa, "Dogpound", in preda alla sindrome dell'abbandono Louie decide di prendere un cane, surrogato "filiale" di cui prendersi cura. Dopo che anche questo tentativo è tragicomicamente fallito, accostando in continuità il furgone che porta via il cane, e il taxi che gli riporta Lilly e Jane, Louis C.K. ci mostra chiaramente che le figlie sono il salvagente che gli impedisce di affogare nell'autocommiserazione e nella spirale di autoannullamento che per indole prenderebbe costantemente il sopravvento. Il ruolo di "salvavita" delle bambine è perfettamente inquadrato in 2x11 "Duckling", in cui un gesto d'affetto fuori luogo si rivela determinante nell'eventualità più incredibile e pericolosa.
Molte delle situazioni familiari rappresentate in *Louie* si discostano dalla rappresentazione tradizionale: genitori single e imperfetti descritti con ironia più o meno feroce. Talvolta l'incrociarsi con le mamme degli altri bambini a scuola è finalizzato a qualche svolta amorosa (si veda la mamma vista in 2x2 "Bummers and Blueberries") oppure a dare un quadro desolante di solitudini e idiosincrasie (che scolora nel dramma in un episodio come 2x12, "Niece", sulla figlia tredicenne della problematica sorella di Louie; o nella comicità con i comportamenti

socialmente pericolosi del bambino Never in 3x6, “Barney/Never”). Il campionario di situazioni dà ancora una volta perfettamente conto della complessità dell'essere genitori: dalle difficoltà di educare la prole in modo sensato preservandola dai pensieri sbagliati (il pezzo sulla profusione di "N word" in *Tom Sawyer* e la prozia razzista in 2x5, “Country Drive”) al disorientamento di fronte alla crescita e agli allarmismi ingiustificati (3x9 “Looking for Liz/Lilly Changes”). Così come dal palco Louie non risparmia le figlie dallo scherno verbale, il rapporto tratteggiato è, nei limiti delle possibilità date dall’età, paritario: lo si vede in 3x2 “Telling Jokes/Set up”, nel già citato “Country Drive”, ed è ribadito in molti dialoghi in cui se non altro Louie si dimostra un bravo padre in grado di prendere assolutamente sul serio le bambine. Al tempo stesso il rapporto di Louie con i propri genitori nel presente è descritto in modo disastroso: in “Dad”, inspiegate questioni irrisolte di Louie con il padre (ad un potenziale trauma infantile abbiamo assistito all’inizio di “Bully”) emergono sotto forma di debilitanti sintomi fisici, e il tentativo di affrontarli finirà in un’iperbolica fuga degna dei migliori inseguimenti telefilmici anni Settanta. Più controversa la rappresentazione della madre: in 1x7 “Double Date Mom”, è un’arzilla signora completamente incapace di empatia con i figli e con le nipoti, che arriva dal nulla ad annunciare la riscoperta della sua sessualità e il fidanzamento con una ragazza molto più giovane e bellissima. Ma se Louie sembra pacificato nel suo odio per la madre, è il fratello Bobby (Robert Kelly) quello più ferito dall'incapacità di lei di (fingere) banalissime dimostrazioni di affetto. La descrizione di questo atavico egoismo contrasta con la versione “giovanile” della mamma vista in “God”, l’episodio in cui Louie va a ritroso fino alla scuola per descrivere il conflittuale rapporto con un’educazione cattolica improntata alla colpevolizzazione e allo spavento macabro. La madre che sul finale tenta di rassicurare un Louie mortificato appare ben più equilibrata e affettuosa: che siano due persone diverse o meno non è dato sapere, Louie potrebbe avere una madre piuttosto che l’altra; così come potrebbe avere da una a tre sorelle (in 2x1 “Pregnant”, o in 2x4 “Joan”, o in 3x13 “New Year's Eve”), piuttosto che un fratello. La madre poi è interpretata dalla stessa attrice che era il flirt di Louie nell’appuntamento di “Bully”, il

Un giovane Louie nell’episodio God.

primo episodio della serie che vira progressivamente verso toni più cupi: nella prima parte un teenager arrogante minaccia e umilia Louie e la sua accompagnatrice. Scampato il pericolo, la donna rivela che non può fare a meno di essere irrazionalmente delusa dal comportamento sensatamente remissivo di Louie. Allora, forse in cerca di rivalsa, Louie segue il bullo fino a casa, per scoprirvi una situazione familiare apparentemente “media” ma a sua volta violenta. Tutto l’episodio lavora su un tesissimo disagio, e alla fine l’unica rappresentazione di famiglia ordinaria dà conto di uno scenario di prevaricazioni e violenze che migrano da un contesto all’altro, fino a formare «le aspettative nei confronti del “maschio”, in bilico tra il riconoscimento apparente del valore dell’intelligenza che non teme di esporre anche la propria debolezza e desiderio di soluzioni più animalescamente dominanti» [5].

Metariflessioni. "The only thing I've learned is: you don't quit"

Se Ricky Gervais compare in *Louie* nei panni di un assurdo medico burlone, molti altri comici recitano se stessi, accettando di essere assolutamente smitizzati: Chris Rock, Maria Bamford, Marc Maron, Sarah Silverman, fino a mostri sacri come Joan Rivers, Steven Wright e Jerry Seinfeld. Alcuni di loro formano il gruppo di amici di Louie, che fornisce un interessante quadro "dall’interno" della comicità come mestiere. Come spiega in 1x6, “Heckler/Cop Movie”, Louie e molti altri comici agognano i 10 minuti di improvvisazione sul palco ogni giorno come unico momento totalmente vissuto e totalmente proprio, a metà tra la

terapia e il massimo compimento esistenziale. Alla veterana Joan Rivers, invece, spetta il compito di dare a Louie (in 2x4 “Joan”) una lezione di umiltà e ricordargli perché la comicità sia anche una desiderabile maledizione, come tutti gli atti d’amore.
L’ultima parte della terza stagione è occupata dallo strepitoso trittico “Late Show”, un racconto in tre parti incentrato sull’impatto di Louie con l’impero televisivo. Louie si trova di fronte a un’inaspettata offerta impossibile da rifiutare, in realtà non inverosimilmente grandiosa ma plausibile (commisurata al personaggio e al suo posizionamento nel mondo): dopo un suo exploit al *Tonight Show with Jay Leno*, la CBS si interessa a Louie come sostituto di David Letterman, in procinto di ritirarsi dalle scene, per il *Late Show*. Louie allora deve passare sopra la propria pigrizia e il proprio terrore di imbarcarsi in qualcosa di così grosso e definitivo: con coraggio accetterà di vedere meno le figlie e si metterà nelle mani dello strano personal trainer per

showmen Jack Dall, che ha le fattezze di un elegantissimo David Lynch.
“Late Show” è una riflessione sul mondo dell'entertainment, ma anche sull’equazione tra stabilità e crescita, tra ambizione ed età adulta (si veda l’incursione pragmatica dell'ex moglie). Louie si sottopone alle tappe di un allenamento psicologico e fisico per assomigliare il più possibile a un’idea di sé che non riesce nemmeno a immaginare, si scontra con la meccanica della comicità e con le regole della tv (perdere 20 chili, indossare un completo, far ridere a comando) puntualmente trasposte in incredibili ostacoli: il pugilato, i metodi gustosamente assurdi di Dall - “lynchiani” anche nella forma: la fissità, il sipario, il corto circuito tra realtà e finzione attraverso il filtro della telecamera -, i doppi giochi e il muro di competitività tra sé e gli altri comici. Louie impara le regole dello showbiz ma non riuscirà ad averne ragione: nonostante venga usato, masticato e rigettato da quello stesso ambiente, l’episodio 3x12, che è anche il pre-finale di stagione, si conclude con un liberatorio slancio di ottimismo, a ribadire che il fallimento non è nient’altro che qualcosa che accade e passa, come tutto il resto. In fin dei conti Late Show è il micro-racconto più realistico di *Louie*, con la sua successione di ambizioni e rivalse, repentine ascese e cadute, illusioni e bruschi risvegli. E alla fine, facendo un passo indietro per mettere tutto in prospettiva, è un sollievo ritrovare Louie/Louis C.K. saldamente al di fuori delle sgargianti insegne dell’Ed Sullivan Theater.

Conclusioni

Cos'è dunque *Louie*? È l’assurdo e l’imbarazzante che si manifestano all’improvviso; è un saggio multiforme sui grandi temi della vita; è la dimostrazione che il genere comedy non ha nulla da invidiare al più blasonato drama in fatto di profondità e libertà espressiva, e anzi, assieme a qualche altro caso (*Enlightened*, *Girls*), evidenzia come sia sempre più obsoleta la distinzione tra i due; è uno sguardo innovativo sul connubio tra la consapevolezza delle possibilità della narrazione audiovisiva e la propria origine all’interno di un genere comico, la stand-up, che si fonda sul primato assoluto della parola e sulla gestualità come unica messa in scena. *Louie* segna un punto di svolta nella sperimentazione sulla serialità comedy: destinata forse a rimanere caso isolato, in ogni caso imprescindibile metro di paragone per le serie a venire che si misureranno su terreni simili.

Note

[1] Le informazioni biografiche sono tratte dall'articolo di Bradford Evans, *C.K. and 'SNL': Louie's 19-Year Backstory with the NBC Sketch Show* (ultima consultazione 29 maggio 2013); e da un'intervista di Matt Belknap a Louis C.K. pubblicata nel 2006 su A Special Thing (ultima consultazione 29 maggio 2013).

[2] Louis C.K. lo racconta a James Poniewozik in una lunga intervista per Reserve Channel.

[3] È evidentemente rintracciabile anche l'influenza di Woody Allen, al cui "parlarsi addosso" auto-analitico Louie sostituisce però un approccio molto più esperienziale.

[4] Sonny, Louie 2x3 - *Moving: C'mon, Look At The Living Room (*ultima consultazione 29 maggio 2013).

[5] Barbara Nazzari, *Louie: istruzioni per l'uso su Cinema Errante* (ultima consultazione 29 maggio 2013).

MAD MEN

di Ilaria Feole

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***Mad Men***

Anno 2007 (USA)

Stagioni 6 (76 episodi) In produzione

Network AMC

Creatore Matthew Weiner

Cast principale

Jon Hamm è Don Draper/Dick Whitman

Elisabeth Moss è Peggy Olson

January Jones è Betty Draper/Betty Francis

Christina Hendricks è Joan Holloway/Joan Harris

John Slattery è Roger Sterling

Vincent Khartheiser è Pete Campbell

Kiernan Shipka è Sally Draper

Jessica Parè è Megan Draper

Allison Brie è Trudy Campbell

La trama

Alla fine degli anni Cinquanta, Don Draper è il più affermato e stimato creativo dell'agenzia pubblicitaria Sterling & Cooper: affascinante e sicuro di sé, è un playboy irresistibile che colleziona avventure di una notte, nonostante sia sposato alla bellissima Betty e abbia due bimbi, Sally e Bobby. C'è solo un problema: lui non è Don Draper. Dietro la facciata dell'uomo di successo si nasconde la vera identità di Dick Whitman, che ha scambiato le piastrine e la vita con un soldato morto in Corea: nessuno, nemmeno sua moglie, è a conoscenza del suo vero nome. Mentre intorno a lui si muovono i destini di uomini e donne dell'agenzia (nel frattempo affondata e rilanciata su nuove basi, con Don come socio), sullo sfondo dei grandi eventi che hanno cambiato il volto dell'America negli anni Sessanta, il suo matrimonio si sgretola e un'altra donna, l'ex segretaria Megan, diventa la sua seconda moglie. Ma né lei, né le persone che lo circondano, né il protagonista stesso sembrano essere in grado di rispondere alla domanda "chi è Don Draper?".

L’uomo che non c’era

Il Mad Man dietro *Mad Men* è Matthew Weiner, deus ex machina che con la sua creazione ha rilanciato la tv via cavo AMC tra le emittenti di serialità di altissima qualità. Nel facile gioco di parole del titolo (“Mad” come folle, ma anche arrabbiato, è in realtà il diminutivo di Madison Avenue, la via newyorkese sede delle più importanti agenzie pubblicitarie) si annida uno dei temi portanti della serie, che Weiner porta con sé, parzialmente, dalla preziosa esperienza come sceneggiatore e produttore della seminale *I Soprano*: Don Draper, come Tony Soprano prima di lui, è un uomo “pazzo” perché non allineato, non integrato e non a suo agio nel sistema ferreo in cui vive e opera. I tratti in comune tra i due giganteschi protagonisti sono numerosi: dal disastroso divario tra la loro efficienza professionale e la pessima attitudine come padri e mariti, alla facilità con cui collezionano avventure di una notte, dall’ingombrante figura materna causa di tanti traumi al saldo aggrapparsi a una forma di etica personale che li rende differenti dai tanti bastardi qualunque (che apparentemente abbondano nell’ambito pubblicitario come in quello mafioso). Soprattutto, Don Draper come il suo illustre e lontano parente ha una doppia vita, un binario oscuro e parallelo a quello quieto e posticcio di una quotidianità borghese. Come un supereroe al contrario (nella prima stagione, non casualmente, per riferirsi al suo passato imperscrutabile Harry Crane chiama in causa proprio un supereroe, tra i più oscuri: «He could be Batman, for all we know»), Don ha un’identità pubblica stimata e di successo, mentre è nel suo alter ego segreto, Dick, che si nasconde tutto ciò che di oscuro gli appartiene: l’origine misera, l’infanzia in un bordello, il passato da disertore, il furto del nome e della medaglia di un altro uomo. Antieroe per eccellenza, Don Draper è il cuore di *Mad Men* perché, da subito, lo spettatore è partecipe del suo segreto tormentoso e vede annullata la distanza che invece si frappone tra Don e ogni altro personaggio. Si crea così un’empatia difficilmente eliminabile nei confronti di un personaggio dalle connotazioni prevalentemente negative: bevitore, tabagista, adultero, padre indifferente, misogino, cinico, bugiardo. Sono tutti attributi di Don Draper, che pure si staglia, nerissimo e nitido come la sagoma che di *Mad Men* costituisce il logo, sul vuoto di un’epoca in cui l’American Dream si cristallizza in favoletta ipocrita. Un cupo anti-supereroe (o meglio, super-antieroe), forse il campione di quella che, negli ultimi anni, è diventata una tendenza affermata della serialità, quella dell’eroe negativo per cui parteggiare (elemento narrativo che richiede destrezza di scrittura ed è rintracciabile infatti in alcune delle serie

Il protagonista assoluto della serie, Don Draper.

meglio sceneggiate di questo periodo): basti pensare al cinico e irritante genio del Dr.House, al giustiziere seriale Dexter Morgan, o al titanico Mr.White nella sua escalation da uomo mite a pericolo ambulante in *Breaking Bad*. O ancora, all'imperatore di Atlantic City Nucky Thompson di *Boardwalk Empire* o al feroce Underwood di *House of Cards.* In *Mad Men* però, a differenza di gran parte delle serie citate, non ci sono gesta epiche e criminose, non c'è un percorso di ambizione e ascesa (se non in minima parte in alcuni dei "casi pubblicitari di puntata", subplot verticali che non costituiscono uno schema fisso per la serie): Don Draper, è vero, conquista lo status di socio dell'agenzia, ma il suo non è un cammino di conquista o di evoluzione. Il personaggio è straordinariamente fermo, bloccato e ingabbiato, condannato a ripetere i medesimi errori anno dopo anno (per noi, stagione dopo stagione), senza riuscire a muoversi. Una condizione di stasi dell'anima che destabilizza lo spettatore: un personaggio statico, privo di un arco di trasformazione rilevante, è solitamente associato a serie con trama prevalentemente verticale, riconducibili al genere (action, avventura, comedy) e molto distanti dalla natura di *Mad Men*. L'incapacità di Don di mutare e subire metamorfosi diventa tratto fondante della serie, perno stabile su cui ruota il resto del mondo: l'America e il globo intero stanno girando a velocità sostenuta nell'ambito sociale, politico, tecnologico negli anni in cui si svolge la serie. Don no, lui resta fermo, permettendoci di cogliere la rapidità del movimento altrui.

E a conti fatti, con la schietta brutalità dei suoi difetti e con la sua vita fatta di grandi e piccole finzioni e maschere, resta il personaggio cui siamo più vicini, capace di farci da specchio pur appartenendo a un'epoca lontana mezzo secolo: la grandezza di *Mad Men* sta anche nella sua capacità di raccontare, in controluce, il nostro oggi, come sottolinea Salvatore De Chirico:

La profonda modernità non solo cinematografica, ma anche antropologica e filosofica del personaggio di Draper, appare così interessante agli occhi spettatori odierni, in quanto descrive di riflesso quel medesimo senso di vuoto e di solitudine, figli dell'incomunicabilità contemporanea. Seppur in un contesto differente, di proliferazione della comunicazione tecnologica nel web 2.0, l'impossibilità comunicativa converge nel paradosso dell'eccesso

di comunicazione: poter comunicare in ogni momento senza dire nulla. [1]

L’uomo che cade

In una serie ambientata nel mondo effimero e superficiale della pubblicità, è inevitabile che la forma finisca per essere sostanza. Come il disegno stilizzato o la frase di lancio lapidaria di una delle campagne inventate da Don & soci racchiudono in sé una serie complessa di significati sociali e di risposte a bisogni primari, così ogni dettaglio della messa in scena di *Mad Men* travalica l’estetica e si fa portatore di contenuti. Abbiamo già detto del logo, la sagoma minimale di un uomo senza volto con la sigaretta accesa che racchiude in sé l'enigmaticità di Don e la fondante questione dell’identità ambigua; si prenda in esame la sigla d’apertura, dove la stessa sagoma precipita dalla finestra di un

ufficio cadendo perpendicolare al suolo in una foresta di palazzi su cui si muovono ammiccanti le pubblicità di vari prodotti. Un richiamo funesto al suicidio e alla morte, eco strisciante in molte stagioni di *Mad Men*, ma anche una fulminante sintesi della serie, dell’unico movimento praticato dall'immobile Don: quello verso il basso, in caduta libera. La sigla minimale potrebbe benissimo fungere da pitch narrato per immagini: la storia di un uomo che cade, nell’indifferenza di un mondo che si vota alle apparenze. Anche i poster di stagione, anno dopo anno, raccontano microstorie riproponendo in chiave simbolica e a volte onirica il dilemma dell’identità sdoppiata di Don e del suo andare alla deriva, proponendolo riflesso in superfici specchiate, o immerso nell’acqua, o alle prese con un suo inquietante gemello. L’estetica della serie, dalla scenografia alla messa in piega alla piega delle gonne e dei pantaloni, è a tutti gli effetti coprotagonista e veicolo di messaggi non verbali: ogni studiatissimo dettaglio racconta dei personaggi molto più di quanto raccontino essi stessi (l’incomunicabilità, si diceva, è uno dei temi paradossali di uno show che pone al centro della narrazione esperti di comunicazione), così come gli spazi geometrici e modulari degli uffici si prestano a essere filmati (un set solo in apparenza limitato e limitante, rispetto alle poche scene in esterno), di volta in volta, come schematiche rappresentazioni delle gerarchie e dei rapporti di forza. Lo straordinario lavoro di ricerca della produzione di *Mad Men* non si limita alla ricostruzione storica, ma incorpora negli elementi della messa in scena caratteri propri della produzione cinematografica

e televisiva dell'epoca; così come le gonne si accorciano e il trucco si fa marcato, la regia e la fotografia lasciano trasparire riferimenti agli autori e ai prodotti più significativi degli anni rappresentati. Da Hitchcock a Billy Wilder, da *È nata una stella* [2] a *L'appartamento* a *Una guida per l'uomo sposato*, la messa in scena lavora sugli stilemi della produzione cinematografica degli anni Cinquanta e Sessanta, quella del cinema classico. A partire dalla quinta stagione invece, significativamente, l'approssimarsi della rivoluzione dei costumi del Sessantotto apre la regia di *Mad Men* a slanci più sperimentali e lisergici, che cavalcano il crescente uso di stupefacenti da parte dei protagonisti (così ecco la "puntata LSD" "Far Away Places", quella sul cocktail "aziendale" di metanfetamine "The Crash", quella con l'hashish al party californiano "A Tale of Two Cities"), dando luogo a montaggi spiazzanti e sequenze oniriche.

L'acquisizione della Chevrolet.

L'attenzione va anche all'arte visiva, soprattutto nelle non frequenti scene girate in esterno o in ambienti extra-ufficio come ristoranti e locali: le opere di Edward Hopper sono evocate fedelmente dalle scelte cromatiche e luministiche, una scelta dettata non solo dalla coerenza cronologica ma anche dalla peculiare atmosfera di vuoto e solitudine che pervade l'opera dell'artista.

Uomini nel tempo

Una delle peculiarità di *Mad Men* è la sua totale e maniacale aderenza al contesto storico. Come già detto, la serie non è solo il racconto delle vite più o meno disastrate di una manciata di pubblicitari, ma anche il ritratto fedele di una nazione in una fase di profondo cambiamento: l'accuratezza e la ricerca costante dell'autenticità fanno dello show un vero e proprio romanzo a puntate della

Storia degli Stati Uniti. Se, come dichiarano i produttori, l'accuratezza della ricostruzione arriva perfino a verificare il tempo meteorologico del giorno in cui si svolge l'episodio, la fedeltà al dato storico è totale sia all'interno che all'esterno dell'agenzia. Sono autentiche e riproposte tali e quali le campagne pubblicitarie di Don & soci per un lungo elenco di marchi (Lucky Strike, Jaguar, Vicks, Chevrolet, Heinz e molti altri), nonché il loro evolversi nel corso degli anni; rigorosamente filologici costumi, pettinature e make up, così come la colonna sonora (ogni puntata si chiude con un pezzo d'epoca, spesso con effetto straniante), l'arredamento (si veda il passaggio dalla villetta dei sobborghi di Betty e Don all'appartamento newyorkese di Megan e Don) e una quantità di piccoli grandi dettagli che restituiscono in modo folgorante l'epoca (l'uso smodato di sigarette – memorabile l'episodio in cui assistiamo al traumatico rito della tosse mattutina dei coniugi Draper - o l'assenza di coscienza ecologica - Don & famiglia abbandonano con nonchalance gli scarti dopo un picnic). Soprattutto, però, è la Storia in persona a entrare prepotentemente in *Mad Men*: tramite il piccolo schermo e la radio, i protagonisti sono testimoni di eventi di portata epocale, dalle morti di Marilyn Monroe, di JFK, di Bobby Kennedy e Martin Luther King, al crescere delle proteste contro la guerra del Vietnam. Mai approcciati in modo frontale ma sempre collateralmente, filtrati dal vissuto dei personaggi e dalle ricadute che su di loro possiamo leggere.

Peggy e Joan, due diverse immagini del femminile in Mad Men.

L'emancipazione femminile costituisce uno dei principali subplot storici della serie, dove le "Mad Women" sono continuamente vessate, ignorate, sottovalutate, o etichettate da un mondo completamente dominato da logiche maschili. L'evoluzione si muove sui binari paralleli dei personaggi di Peggy e Joan: una, ambiziosa segretaria che si conquista il ruolo di creativa ma, a sesta stagione inoltrata, non può ancora ambire alla

stanza dei bottoni; l'altra, determinata responsabile del personale e genio logistico che agguanta lo status di socia (totalmente inedito per una donna) solo grazie all'infamante favore sessuale con cui procura all'agenzia un contratto prezioso. Tipologie profondamente differenti di donna, accomunate solo dall'essere le uniche creature di sesso femminile a non essere mai state a letto con Don Draper, sono ingabbiate in una fitta rete di pregiudizi e convenzioni che limitano significativamente anche un'ipotetica alleanza al femminile.

Uomini e tòpoi

Mad Men offre un variegato e desolante panorama di pessime madri e padri anche peggiori. Dai genitori (biologici o acquisiti) del piccolo Dick, che lo educano al sopruso e alla violenza, allo stesso Don, papà assente e indifferente, collerico ed estraneo (nella sesta stagione, raggiunta un'età della consapevolezza, la stessa Sally tredicenne sintetizzerà l'idea: «Ho realizzato che non ti conosco affatto»). Peggy abbandona un figlio mai voluto, negato fino all'irragionevolezza, concepito per errore e fatto sparire per fare posto alla vita che realmente desidera; Roger ha una figlia che vede di rado e un bimbo illegittimo che gli viene proibito di frequentare; Betty vive la maternità in modo doloroso e conflittuale, incapace di instaurare un vero rapporto con nessuno dei suoi tre figli; Joan è una madre single e il padre putativo del piccolo Kevin è un uomo che si è spinto a picchiare e violentare la moglie; Pete Campbell è del tutto disinteressato all'esistenza

Betty e Don.

Megan e Don.

della figlioletta; la madre di Megan (a sua volta una donna-bambina che non raggiunge lo status di madre a causa di un aborto spontaneo), interpretata da una sublime Julia Ormond, mostra un distacco misto a insofferenza nei confronti della viziata figlia.

L'ossessione di tanto cinema americano per l'assenza del padre si cristallizza in *Mad Men* in uno svuotamento affettivo e valoriale della figura del genitore, condensato in uno dei più significativi e toccanti passaggi della sesta stagione (nonché uno dei rarissimi momenti di sincerità totale del protagonista), quando nell'episodio 6x5 "The Flood" Don parla a Megan del suo rapporto con il ruolo di padre, ancora una volta fondato sulla finzione, sulla simulazione (ma finalmente, per la prima volta nella serie, acceso di sentimento autentico):

Roger e Don.

Credo di non aver mai voluto essere il tipo di uomo che ama i bambini. Ma dal momento in cui nascono, il bambino arriva e ci fingiamo orgogliosi e emozionati e distribuiamo sigari, ma non proviamo niente. Soprattutto se abbiamo avuto un'infanzia difficile. Vogliamo amarli, ma non è così, e il fatto che fingiamo questo sentimento ci fa chiedere se nostro padre abbia avuto lo stesso problema. Poi un giorno crescono e li vediamo fare qualcosa, e proviamo quel sentimento che facevamo finta di avere. E sembra che il cuore stia per esplodere.

Le relazioni genitori/figli sono al centro di molti episodi, in modo più o meno esplicito, ma la portata del tema va oltre i singoli personaggi per farsi questione generazionale: i mad men e le mad women di Weiner sono i padri e le madri della generazione a venire, quella delle Sally e dei Bobby, quella dello stesso Weiner (nato nel 1965). Sono i genitori di un'America che si vota ai valori sbagliati e, nella migliore delle ipotesi, lascia i figli a gestire un'eredità indesiderata.

Uomini oggi

Caso raro, se non unico, per una serie che esula dalla narrazione di genere, *Mad Men* è penetrata nel tessuto della cultura popolare in modo emblematico, assurgendo a serie simbolo degli anni 2010. Se il procedimento risulta naturale e quasi ovvio per serie

che innescano meccanismi di dipendenza tramite cliffhanger e plot twist clamorosi, come è accaduto per *Lost* o in tempi più recenti per *Il trono di spade*, è peculiare e significativo che una serie dalla scrittura e messa in scena complesse e raffinate sia diventata talmente iconica da essere citata in una quantità di prodotti eterogenei. Le apparizioni, anche fugaci, di *Mad Men* nei dialoghi di altre serie o al cinema costituiscono un lungo elenco: sono tantissimi i personaggi finzionali che hanno dimostrato negli ultimi anni di essere fan della serie di Weiner, in corti circuiti anche dissacranti (citeremo qui solo alcuni dei più significativi). Come quello di *I Griffin*, che nell'episodio 11x2 "Ratings Guy" vedono Peter Griffin diventare l'unico detentore di tutti gli apparecchi per misurare l'indice Nielsen dell'audience e sfruttare il suo potere per obbligare i produttori di *Mad Men* a modificare la serie a suo piacimento, trasformando il personaggio di Jon Hamm (che doppia la versione animata di se stesso) in un cavaliere jedi. L'episodio, intriso di riferimenti alla cultura di massa statunitense come nella tradizione consolidata della serie animata firmata da Seth McFarlane, racconta dell'impatto di *Mad Men* sul piccolo schermo più di quanto sembri: Peter Griffin, uomo medio per eccellenza, ribadisce l'anomalia insita nella serie quando decide, per farle incontrare i suoi gusti, di trasformare l'antieroe statico Don in un'icona del cinema di genere, un eroe fantascientifico e d'azione. Un'altra serie che da sempre si nutre di metatelevisione, il geniale *Community* creato da Dan Harmon, ha omaggiato *Mad Men* di una memorabile sequenza nell'episodio 1x17 "Physical Education"*:* il personaggio di Abed, re delle citazioni seriali, impersona Don Draper per simulare un tentativo di corteggiamento (in un vortice di divertissement del tutto meta, l'oggetto della seduzione è la stessa Allison Brie che in *Mad Men* interpreta Trudy Campbell). Al di là della strizzatina d'occhio ai

consumatori abituali di serie, target ideale di *Community*, quello di Harmon è un omaggio che riecheggia l'eterno dilemma della falsa identità di Don e della sua recita perenne: Abed, vestendo i suoi panni, si ritrova a fare esattamente ciò che Dick Whitman fa ogni giorno, ossia recitare una parte. Concludiamo con una divertita citazione su grande schermo, quella di Judd Apatow che nel suo *Questi sono i 40*, sequel "spurio" di *Molto incinta,* fa del personaggio di Paul Rudd un fan sfegatato di *Mad Men*. Contrapposto, significativamente, alla figlioletta preadolescente che sviluppa una dipendenza morbosa per *Lost*: in un dialogo tra i più divertenti del film, la ragazzina, sconvolta e in lacrime dopo aver visto il series finale della serie, accusa il padre di preferire a *Lost* una serie come *Mad Men* in cui eventi così sconvolgenti non si sono mai verificati, e lui replica piccato che «Don Draper ne ha

passate molte di più dei personaggi di *Lost*». Lo scambio di battute, in pieno stile Apatow, ha il pregio di prendersi gioco affettuosamente del ritratto-cliché dei presunti pubblici di riferimento dei due show (sintetizzabili in adolescenti emotivi per *Lost* e quarantenni in crisi per *Mad Men*), ma anche di ribadire la contrapposizione della serie di Weiner rispetto alla maggior parte di prodotti seriali in auge: forse l'unico a ottenere un tale successo di pubblico e una così forte fidelizzazione senza prevedere nessuno spargimento di sangue, superpotere, criminalità organizzata o misteri insolubili. Nelle parole dello stesso Weiner, «anche parlare può essere eroico. Amavo *I Soprano*, ma non tutti i problemi possono essere risolti ammazzando qualcuno. Quando elimini quello dall'insieme, il dialogo è più o meno ciò che ti resta» [3].

Note

[1] Salvatore De Chirico, Previously on Mad Men (2) – *The Importance of Being Don Draper*, su *404: file not found.*

[2] Chiara Lino, *Mad Men 6x01-02 – The Doorway*, su *Serialmente.*

[3] Jacques Steinberg, *In Act2, the TV Hit Man Becomes a Pitch Man*, su «The New York Times».

Mildred Pierce

di Elisa Rampone

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***Mildred Pierce***

Anno 2011 (USA)

Stagioni 1 (5 episodi) Terminata

Network HBO

Creatore Todd Haynes

Cast principale

Kate Winslet è Mildred Pierce
Evan Rachel Wood è Veda Pierce
Guy Pearce è Monty Beragon
Brian F. O'Byrne è Bert Pierce
Melissa Leo è Lucy Gessler
James LeGros è Wally Burgan
Mare Winningham è Ida
Morgan Turner è Veda Pierce - bambina
Quinn McColgan è Ray Pierce

Trama

Mildred, piacente casalinga proprietaria di una casa in un sobborgo di Los Angeles e di un marito un po' inetto, viene investita dal dramma che solca l'America degli anni Trenta e che per la signora Pierce raddoppia: la crisi economica si sovrappone alla crisi matrimoniale e trasforma un solerte angelo del focolare in una lavoratrice intraprendente che comincia a passare le giornate negli uffici di collocamento in cerca di lavoro. Ne trova uno, da sola per giunta, senza doversi sottoporre all'umiliante selezione degli uffici in cui le viene rinfacciato di aver fatto la madre troppo a lungo senza pensare a procurarsi un titolo, ma Mildred è troppo ambiziosa e preoccupata di costruirsi una posizione per accettare di lavorare a lungo come cameriera nell'anonimato di una tavola calda. Perché Mildred non è solo dotata di belle forme e mani d'oro che cucinano divinamente, ma anche di una fibra

d’acciaio che la rende infaticabile. In poco tempo si licenzia dalla tavola calda, mette a punto il suo progetto di indipendenza economica che è anche un progetto di riscatto sociale per sé e per le figlie, e apre prima uno, poi due e infine tre ristoranti in cui serve solo pollo e cialde, oltre alle torte che sono state il suo ingresso, per quanto dalla porta di servizio, nel mondo del lavoro. Risolte le lacune nel bilancio familiare, vorrebbe ripianare anche quelle nella sua vita sentimentale: non tanto di un marito sente la mancanza, dato che non rimane esattamente a corto di amanti, ma della figlia maggiore Veda, di cui non riesce a garantirsi l’amore e nemmeno il rispetto per quanto si sforzi di accontentarla. Per assecondare i capricci e l’evoluzione della carriera musicale della figlia, Mildred non esita a dilapidare il solido patrimonio costruito in tanti anni e a mandare a monte la propria vita sentimentale.

Il necessario gioco delle parti

Vivere a Glendale, California, va bene se sei una casalinga mediamente disperata che prima sposa un piccolo imprenditore in odore di fallimento, vive per un po' di riti e convenevoli moderatamente borghesi e poi si trova a dover sostenere la famiglia sfornando torte nel periodo della Grande Depressione americana. Oppure se sei il suddetto imprenditore, ex benestante, ex titolare di una società che porta il tuo nome, ex marito e attuale amante di una donna grassa e di seconda mano. Non va bene, anzi non è sopportabile se hai ricevuto in sorte un nome miracoloso come Veda, sei bella come una dea e sogni una vita pigra e molle alla grande Gatsby. Se poi hai anche avuto il dono di una voce forse non perfetta, ma rara, il tuo destino è segnato. E quello di chi ti sta intorno pure.

Probabilmente a Haynes piace complicarsi la vita. Per la sua lettura della vicenda di Mildred, poteva guardare a *Mildred Pierce*, il film del 1945 di Curtiz con sceneggiatura di William Faulkner, grazie a cui vinse un Oscar Joan Crawford, una che di rapporti conflittuali con i figli ne sapeva qualcosa, e giocare la sua miniserie sul terreno sempre appassionante del noir potenziando ulteriormente l’elemento nero, come fece appunto Curtiz che inserì in apertura del film un omicidio assente nel romanzo di Cain. Oppure poteva guardare al maestro di sempre, Sirk, e pescare ampiamente in un genere, il melodramma, che Haynes ha dimostrato di dominare con disinvoltura:

d’altronde è pur sempre il regista dei riti borghesi e del loro rovesciamento nei favolosi anni Cinquanta di *Lontano dal Paradiso* (2002) [1].
Oppure poteva risparmiarsi di rilasciare un’intervista, talmente netta da sembrare quasi una dichiarazione di intenti, durante cui sostiene di aver voluto presentare una storia che potesse

riflettere i momenti che stiamo vivendo e in cui le questioni economiche e sociali influenzano le vite dei protagonisti. La grande depressione, durante la quale Mildred Pierce è ambientata, era un periodo dove la middle class era nella stessa condizione in cui è adesso.

ed esimersi così dall'impegno di una riscrittura della realtà culturale e storica degli anni Quaranta tanto filologica e apprensiva: d’altra parte uno dei nodi narrativi portanti, il rapporto fra madre e figlia all’ombra dei dissesti economici di un paese, avrebbe potuto funzionare anche in un momento storico rappresentato in modo più generico. Oppure, infine, poteva misurarsi esclusivamente con la letteratura e contrarre un debito in termini di snodi solo con il romanzo *Mildred Pierce* (1941) di Cain, con il suo ritratto storico non meno impietoso e puntuale delle denunce di Steinbeck o DosPassos, con l’ambiguità dei suoi personaggi e la ciclica visione degli uomini che non evolvono mai, ma tornano sempre, nella migliore delle ipotesi, al punto da cui sono partiti. Haynes accoglie da ognuna di queste istanze la sfida più impegnativa e costruisce cinque ore di racconto su una miscela di cinema e letteratura destinandole a un pubblico televisivo: praticamente una polveriera. Coniugare due mondi che obbediscono a regole diverse e a tratti divergenti a un terzo universo, quello del pubblico televisivo, avrebbe potuto risultare in un pastiche o peggio in un pasticcio se non ci fossero l’occhio rodato di Haynes, che in fondo non dimentica mai la lezione del melodramma alla Sirk, e una solida sceneggiatura curata dal regista stesso e fondata sull’altrettanto solido romanzo di Cain. Non solo. A ingarbugliare ulteriormente i fili di un lavoro che ha l’ambizione di raccontare la storia (di Mildred) nella storia (dell’America), l’operazione di recupero del classico di Cain avviene in una fase particolare delle serie televisive sotto il profilo

della ricostruzione del passato così che il compito di Haynes diventa molto più simile a quello di un equilibrista che a quello di un regista.

Signori, va ora in onda il passato

Che negli ultimi anni spopolino le serie che puntano sulla riproposizione del passato come *Downtown Abbey*, *Boardwalk Empire*, *The Tudors* e *I Borgia* è un fatto. Che non tutte muovano dagli stessi presupposti e si prefiggano gli stessi obiettivi anche.

Tanto per citare una serie che si è meritata un numero esponenziale di premi, in *Downtown Abbey* (2010) al regista Jules Fellowes non mancano né il mestiere né le intuizioni - un Oscar per la sceneggiatura originale (per *Gosford Park* nel 2002) non lo vincono mica tutti - per restituire la portata della transizione a cui è esposto il mondo aristocratico inglese nella stagione fra gli anni Dieci e la fine degli anni Venti, ma l'intenzione espressiva ultima rimane quella del feuilleton, cioè di una narrazione in cui si sovrappongono vicende, personaggi e colpi di scena all'insegna dell'intrattenimento. Intrattenimento di alta, altissima fattura, tessuto su una grande sensibilità nel dominio degli intrecci e del gioco di scatole cinesi che un affresco storico e familiare così minuzioso richiede, ma distante dall'esigenza di rappresentare il presente attraverso il passato o di dare alla ricostruzione storica una finalità diversa da quella di incorniciare temporalmente gli eventi.

In principio fu la torta di mele...

Lo stesso uso didascalico della rievocazione di un'epoca vale per le serie in costume *I Borgia* (2011) di Neil Jordan per Showtime e *The Tudors* (2009), scritta da Michael Hirst e trasmessa da HBO, che fruiscono dell'ambientazione storica, peraltro da alcuni giudicata lacunosa o peggio inesatta, esclusivamente come strumento funzionale a inquadrare il periodo e a sfruttare implicitamente quel corpus di rimandi che il contesto storico e le vicende delle due famiglie già conosciute, anche se sommariamente, suggeriscono. Come dire: se è noto a tutti che Papa Borgia non fosse uno santo, non serve ripercorrere o spiegare questo presupposto che

Il giocatore di polo.

può essere dato per scontato così che la sceneggiatura si può dedicare a lavorare di cesello (e a volte di fantasia) sui singoli fatti. Più ambivalente la posizione di *Boardwalk Empire*, altra creatura HBO, altro capolavoro di maestosa ricostruzione storica che non risparmia dettagli da appassionati come il recupero di menu di ristoranti o dei gerghi diffusi all'epoca e altra prodezza registica sospesa fra due poli: la fotografia fedele e impietosa dell'America degli anni Venti e Trenta, tra appalti truccati o pilotati, commercio illegale di alcolici e corruzione, e il memento in sottotraccia che la moderna società americana, capitalista a oltranza, infettata dalla crisi finanziaria del 2008 e popolata da una genia di poveri e una volta onesti contribuenti e ora resi violenti dalla recessione, affondi le sue radici in quest'epoca di scandali e pastette. Se per Haynes l'intento di agganciare l'attuale condizione angosciante della classe media americana al periodo storico della Grande Depressione è dichiarato, per la regia a più mani di *Boardwalk Empire*, l'ipotesi di un allineamento fra l'America del proibizionismo e quella attuale è un'interpretazione della critica televisiva piuttosto che un reale obiettivo narrativo. Anzi, a dirla tutta, sembra che prima di volersi compromettere con un gioco di specchi fra passato e presente, *Boardwalk Empire* preferisca offrire una riflessione più generica sul potere, che logorerà pure chi non ce l'ha, ma condanna alla solitudine anche chi, per quanto con metodi discutibili, se lo conquista.
Praticamente, la strategia di Haynes è quella della messa in discorso del presente attraverso il passato, con qualche sporadico scivolone nella ricostruzione fine a se stessa come esercizio di stile, mentre nelle serie elencate l'operazione di recupero e riattivazione del passato avviene attraverso la rievocazione di caratteri espressivi e la rappresentazione di oggetti, auto, abiti e abitazioni dell'epoca.

Cabotaggi e differenze

Quella che compie Haynes nei confronti del romanzo di Cain è un'operazione di cabotaggio che presenta due esiti diversi: se la ricostruzione del clima culturale dell'epoca centra il bersaglio e convince senza difficoltà, la trasposizione della doppiezza dei personaggi di Cain riesce solo in parte. Da un certo punto di vista Haynes è giustificabile perché la televisione, e in una certa misura anche il cinema, si candidano certo più della letteratura a incorrere nel fenomeno della semplificazione, complice una

fruizione più vincolata rispetto a quella del testo letterario: meno facilmente ripetibili, meno correggibili in corso d'opera (il chiarimento del fraintendimento di una frase scritta avviene più facilmente rispetto a quello della frase recitata) e soprattutto con meno tempo a disposizione (la "durata" di un romanzo è direttamente proporzionale a fattori legati al lettore, mentre nel caso del cinema o più ancora della televisione difficilmente supera le due ore), entrambi perdono un po' in complessità e in profondità. O quantomeno rischiano di incappare in un appiattimento dei personaggi a cui la letteratura può scampare inciampando meno.

Oltre tutto trattandosi dei romanzi di Cain, Haynes di certo non ha vita facile perché Cain sceglie due confini principali nella sua letteratura, il desiderio e la doppiezza umani, e fruga nei rapporti che legano questi due elementi senza pietà e spesso senza compassione nei confronti dei suoi personaggi. Nello spazio compreso fra quei confini c'è tutto: il desiderio realizzato che porta in sé il germe del terrore, il conflitto familiare, la vittoria del destino sui disperati tentativi di intervento o sulle false promesse della società e soprattutto la doppiezza intrinseca dei personaggi femminili costruiti sul modello dichiarato di una Pandora che si dimentica di riaprire il vaso per far uscire la speranza. Tanto per citare qualche titolo: Cain è quello che ispira capolavori cinematografici come *Ossessione* di Luchino Visconti e *La fiamma del peccato* di Billy Wilder. Ed è anche quello di *Serenata*, noir costruito su un segreto che riaffiora proprio quando il protagonista, baritono caduto in disgrazia, si è risollevato e veleggia felice verso il successo professionale e sentimentale, e del più famoso *Il postino suona sempre due volte*, storia di

un’altra passione che sfugge di mano ai protagonisti e guasta la dolcezza dei teneri sentimenti di amanti fino a condurli alla morte. Ecco, con le dovute differenze, in primis il fatto che qui non ci scappi il morto, anche in *Mildred Pierce* il perno è ancora la passione frustrata qui non dalle circostanze, ma dai soggetti coinvolti, e mai ricondotta a ragione: non a uno degli amanti che passano per il suo letto, non ai mariti, per inciso tre, ma alla figlia Veda, Mildred dedica un amore che si declina nella triste e irragionevole forma dell’abnegazione.

Con un occhio alla crisi del Quaranta e uno a quella odierna, Haynes condivide con Cain l’ambizione di stampo balzachiano di presentare la famiglia come la chiave di accesso alla vita contemporanea [2] e di disegnare la perfetta parabola del sogno americano in cui una casalinga dotata della resistenza di un mulo e di un innato senso pratico si emancipa economicamente da tutti gli uomini con cui incrocia il suo destino: dallo svogliato ex marito Bert, da Wally, uomo forse non dotato di un’etica immacolata (è amico e socio del signor Pierce, ma non si fa scrupolo di offrirsi di sciogliere i lacci del grembiule di Mildred appena ne ha l’occasione), e persino da Monty Beragon, il ricco decaduto che inverte i ruoli e non disdegna di farsi mantenere. In pochi anni Mildred costruisce un impero fondato sul più sacro dei valori della società americana, il lavoro onesto che stanca e ispira ambizione e rispetto, e per qualche tempo sembra persino trovare la quadra fra l’intensa vita professionale e il proprio mondo sentimentale che è sempre invece fuori squadra. E c’è allo stesso tempo la frustrazione di quello stesso senso pratico che da un lato a Mildred vale l’apertura di un’attività di successo e dall’altro le impedisce di capire perché Veda, figlia amata e viziata oltre ogni logica, non ripaghi la madre con uguale moneta. Per quanto dotata di una forte natura da seduttrice, di fatto buona parte della vita sentimentale (ed erotica) di Mildred si compie sotto il segno un’ingenuità a tratti quasi imbarazzante, come quando cede alle lusinghe di Wally e si infuria poi con sé stessa e con lui per averlo fatto, oppure quando non sa sottrarsi alla seduzione di Monty Beragon neanche dopo il più aspro dei litigi o dopo aver giurato di non voler più avere a che fare con lui. Ora, Mildred non è esattamente un’educanda che rintuzzi le tentazioni della carne. Anzi. Dopo la separazione da Bert, capisce in fretta che una cena con un uomo può anche concludersi a stomaco vuoto il mattino successivo e che

a volte un litigio si chiude in posizione orizzontale. Commette però l'errore di aspettarsi qualcosa in cambio, di pensare che quell'esperienza di avvicinamento fra corpi possa portare a una ricompensa. Non che Mildred si venda a un uomo, al contrario è una pioniera dell'emancipazione femminile, anche sessuale – con Monty non si fa mancare molto -, ma è pur sempre figlia della recessione economica e tende a quantificare l'importo di ogni favore e di ogni concessione. In fondo lo fa anche con Veda, quando le rinfaccia che la divisa da cameriera che la figlia tanto disprezza è servita a pagare le lezioni di pianoforte e i pomeriggi in piscina, salvo poi ricorreggere subito il tiro addirittura scusandosi per non aver capito che con il suo atteggiamento e le sue stoccate Veda la sprona a recuperare la sua dignità e a migliorarsi sempre.

Quando Veda scopre che Mildred lavora come cameriera, il suo unico commento è: «Non bastavano le crostate. Dovevi anche degradarci...» [3]. Mildred prima comprensibilmente sbotta, poi riattiva la dinamica che regola sempre i suoi scontri con Veda. Fa ammissione di inadeguatezza e incensa la lungimiranza della figlia che con il suo atteggiamento critico e insolente, in realtà sollecita la parte migliore di Mildred a mostrarsi. Che poi, casualmente, questa parte migliore di Mildred sia anche quella che le permette di portare a casa il denaro necessario per togliere un bel po' di sfizi alla regale Veda, è appunto una casualità:

Avevi ragione tu, cara, ed io torto. Qualunque cosa dicano gli altri non perdere mai quell'orgoglio, quel tuo modo di vedere le cose. Vorrei averlo anch'io... E non ti arrendere mai, mai. […] avremo quello che vogliamo. Forse non saremo ricche...ma avremo qualcosa. E sarà tutto per merito tuo. Tutto ciò che accade di buono in questa casa è merito tuo, ma la tua mamma non è sempre abbastanza intelligente per capirlo [4].

Anche se a prima vista non sembrerebbe esserci scollamento fra le intenzioni narrative di Haynes e di Cain perché l'obiettivo di entrambi è raccontarci la storia di una donna che non ha nella vita familiare lo stesso successo che ottiene a livello professionale, superando le ciclopiche affinità nella narrazione e leggendo il personaggio di Mildred in filigrana, le due chiavi di lettura di fondo appaiono divergenti.
Nello scontro fra madre e figlia, Haynes si arena nelle pastoie di un'interpretazione un po' manichea e netta: Mildred è buona, sfortunata perché inciampa in relazioni sbagliate e si macchia al massimo della colpa di essere passionale e istintiva in un'America ipocrita e puritana che beve sì, ma di nascosto, che fornica sì, ma non vuole che si sappia. Veda invece è cattiva. Peggio è una sfolgorante carogna. È cattiva nelle parole che rivolge alla madre, è cattiva con il suo agente, è cattiva con il fidanzato a cui fa credere di essere incinta, è cattiva o perlomeno insofferente con

la sorella Ray che a otto anni ha il difetto di essere una bambina di otto anni e quando non è cattiva è fredda di una freddezza assoluta e artefatta. Ogni tratto è iperdefinito e ipertrofico. Troppo buona, limpida al punto da sembrare quasi prevedibile, senza l'ombra di un vizio, l'accenno di una meschinità, di una grettezza almeno nella intenzioni Mildred, troppo arrivista, opportunista e senza scrupoli Veda e in definitiva troppo monolitici anche gli atri personaggi, come Bert che è la quintessenza della distrazione coniugale o Monty che riserva sì a Mildred l'amara sorpresa finale, ma per tutto il film è il prevedibile amante spiantato in cerca di un sicuro mantenimento. Il ritratto dei personaggi in Haynes è tracciato con l'evidenziatore, in Cain con il cesello. Per Cain, Mildred ha una doppia natura: esibisce una facciata di buoni sentimenti, di rispettabilità, di pudore e disciplina a cui fanno da contrappeso i brutti sentimenti di cui dà prova se provocata o messa alle strette. Non che per Haynes Mildred non sia una donna reale, di quelle a cui si gonfiano le caviglie quando lavora come cameriera o che mentre indossa il costume da bagno nel capanno di Monty si preoccupa dell'odore di pollo fritto che la tavola calda le lascia addosso e che teme la faccia sembrare così dozzinale. Tuttavia nel romanzo di Cain, Mildred è chiamata a confrontarsi più spesso e in varie occasioni con il proprio lato meschino e a trovare un compromesso fra quel cinismo, quell'insensibilità a tratti persino vagamente offensiva, e il candore degli altri suoi sentimenti o propositi. Allontanata Veda da casa a seguito di una lite epocale, Mildred tenta di riallacciare i rapporti con la figlia offrendosi di pagare le lezioni di musica e deve invece assistere a un'ironica lezione di vita da parte del maestro di musica Treviso che definisce Veda un serpente, incantevole e raro, ma pur sempre un serpente. Haynes legge la proposta di Mildred a Treviso come un naturale e legittimo tentativo di riavvicinarsi a Veda, aggirando l'ostacolo di una riconciliazione che con la ragazza sarebbe impossibile. Per Cain invece è l'ennesimo riflusso della natura opprimente e morbosa di Mildred che quando si tratta di Veda, non riesce a farsi da parte né a trattenersi dall'obbedire al suo amore totalizzante nei confronti della figlia. Nel romanzo le insistenze di Mildred per avere voce in capitolo nella vita di una figlia che la ha sempre trattata con sufficienza, hanno il ritmo di una giaculatoria fastidiosa e irritante anche per il lettore, non solo per Veda che ne è l'oggetto. Certo,

Mildred possiede diverse innegabili qualità: cucina, serve da bere, rassetta la casa senza sosta e non si tira indietro se c'è da fare un po' di ginnastica da camera, ma in definitiva con Wally, con Monty e con i clienti della tavola calda ha sempre un secondo fine: che sia ottenere una consulenza legale oppure un passaggio in macchina per Veda, Mildred calcola correttamente i piaceri che sa dare. D'altra parte nell'epoca della peggiore sconfitta del capitalismo, anche i sentimenti si possono tradurre in moneta e il dollaro diventa l'unica unità di misura adeguata a un paese che si trova a dover contabilizzare anche i mutamenti dell'amore. Per Cain la formosa casalinga di Glendale trabocca di contraddizioni, all'occasione sa essere squallida e volgare tanto che il fastidio di dover sempre aprire il portafogli quando esce con Monty è solo apparente: in realtà gode nell'essere la protagonista di questa singolare inversione dei ruoli in cui l'ex cameriera Mildred può permettersi di offrire la cena al giocatore di polo Monty.

Situazione troppo eccitante per rinunciare al gusto di sbatterlo in faccia all'aristocratico accompagnatore.
Nella regia di Haynes, Mildred non trilla di soddisfazione perché paga per i capricci dell'amante o della figlia, ma elargisce denaro perché è giusto. Molto, quasi sacrosanto nei confronti di Veda, un po' meno verso Monty, ma d'altronde il cognome di lui nobilita i dollari di lei e Veda merita tutta la nobiltà che il denaro può comprare. Mildred pecca semplicemente di oggettività perché vede nella figlia maggiore una creatura speciale che ha diritto a ogni aiuto per poter dispiegare al meglio i suoi molti talenti e commette quindi l'errore, di fronte a cui Haynes si mostra però clemente, di voler sgomberare la strada di Veda da ogni difficoltà, economica o sociale. L'impostazione del conflitto con Veda quindi è coerente con la lettura di Mildred che il regista si prefigge: la casalinga che diventa una donna d'affari mette il frutto del suo lavoro a disposizione della figlia perché questa possa partire da dove la madre ha cominciato. In quest'ottica anche la frequentazione con Monty, di cui a un certo punto della serie Mildred sembra servirsi perché scorrazzi in giro la principessina Veda e la riaccompagni a casa dopo le lezioni di musica, assume un ulteriore significato: Monty è il lasciapassare della modesta famiglia Pierce per il gran mondo di Pasadena, è l'esponente di quella aristocrazia inoperosa e in disfacimento che approfitta degli inviti ai ristoranti di Mildred ma che in fondo la disprezza, ed è soprattutto lo scalino sociale più alto a cui Mildred può aspirare e da cui invece la figlia può partire. Tutto torna: una madre certo un po' apprensiva e certo molto innamorata della sua creatura, fa

del suo meglio perché la figlia non debba ingoiare i bocconi amari che sono toccati a lei. È il modello del melodramma imparato alla scuola di Sirk, con *Lo specchio della vita*, guarda caso storia di un conflitto familiare, oltre che razziale. Il punto però è che Sirk rimaneggia il romanzo da cui viene tratta la sceneggiatura in modo radicale piegandola alla sua esigenza di voler dirigere un melodramma puro che è la forma con cui si vuole misurare,

La seduzione.

mentre per desiderio di troppa fedeltà Haynes inciampa nelle stesse orme che ha scelto di seguire, quelle di Cain, e finisce per non liberare il potenziale della storia di Mildred come potrebbe (o dovrebbe). Sotto la lente della sua scrittura, l'occhio meno pietoso di Cain mette quello che a Haynes della storia di una casalinga diventata donna d'affari interessa meno raccontare: la proiezione, più o meno conscia, delle ambizioni di Mildred su Veda che è una versione potenziata e più audace della madre. Veda comincia laddove Mildred finisce. Veda osa portare fino in fondo quelle azioni spregiudicate che Mildred abbozza soltanto perché a differenza della figlia, le manca quella necessaria dose di indifferenza per i sentimenti altrui. In sostanza Mildred ha paura di Veda. Paura di perderla, di deluderla, di non essere all'altezza, di non offrirle abbastanza da convincerla a rimanere e soprattutto di essere messa da parte.

Quando Veda, appena diciassettenne, finge di essere incinta per poter ricattare il rampollo di una ricca famiglia, Mildred sembra affliggersi più per la disperazione di dover dividere la figlia con un altro che per la necessità di affrontare da sole una situazione che non è esattamente il sogno di ogni madre divorziata. Haynes purifica il sentimento di gelosia che rimane solo sotto traccia e fotografa una madre sorpresa certo, stanca dall'ennesimo rovescio di fortuna, ma soprattutto impegnata a elaborare una soluzione per rimettere tutto al suo posto, inclusa la signora Lenhardt, colpevole di aver ricordato a Mildred che qualcuno non deve lavorare per vivere e di aver dubitato che Veda sia all'altezza del giovane Lenhardt. Cain va meno per il sottile e il suo giudizio sulla reazione di Mildred è più spietato: si tratta semplicemente di gelosia. «Per un secondo la gelosia fu così forte che Mildred temette quasi di dover vomitare» [5].

Non solo: quando la giovane Pierce si rende conto che la madre ha intenzione di ostacolarla nel suo progetto di ricatto - e sia chiaro che a Veda il matrimonio non interessa - preferisce il denaro. D'altra parte la gravidanza può anche essere un'opinione

e guarda caso, Veda è proprio dell'opinione di aspettare un bambino – il conflitto esplode con una violenza che Mildred non si aspetta:

Dato che insisti ti dirò che con un po' di denaro potrò liberarmi di te, povera disgraziata idiota, di te e le tue crostate e i tuoi polli e le tue cialde e le tue cucine e il tuo puzzo di grasso e di questa baracca che togliesti a mio padre […] E di Glendale, le sue fabbriche di mobili, le sue donne in uniforme e i suoi uomini in tuta, e di tutte le marce, puzzolenti cose che potrebbero mai ricordarmi questo posto o te [6].

E prosegue allargando le pieghe di un rapporto insano perché insano è il terreno in cui quel rapporto è nato e si è formato, un groviglio che annoda l'amore incondizionato, la mistica del lavoro di Mildred al disprezzo del sacrificio e all'insofferenza di Veda.

- […] fingere di amarlo per farlo cadere in un tranello, per spogliarlo...come hai potuto?
- Semplicemente seguendo le orme di mia madre.
- Che hai detto?
- Oh, non essere noiosa. Confronta tu stessa la data del tuo matrimonio e quella della mia nascita. […]. È un vizio ereditario.
- Perché credi che abbia sposato tuo padre?
- È stato lui piuttosto lui, immagino, a sposare te. Se vuoi dire perché lo lasciasti fare, fu secondo me per la stessa ragione mia, per denaro [7].

Haynes mutua quasi in maniera identica il dialogo da Cain e anche se in alcuni punti sembrerebbe allargare le maglie delle libertà che Veda si prende con la madre, quando la chiama "razza di strega" o "orrida vacca", di fatto il suo dialogo fra Mildred e Veda non raggiunge le punte di tensione a cui arriva Cain. L'occasione c'è ed è quella succulenta di un dialogo fra madre e figlia che parte da un dato oggettivo, la situazione da risolvere, e cresce fino a diventare lo sfogo di una vita di conflitti e malintesi. Eppure Haynes se la perde e non scende a frugare nel lato buio di Mildred. Certo, la sua regia rimane coerente con l'assunto iniziale, ovvero la storia di una madre che per amore delle figlie si emancipa, ma non affronta un nodo che avrebbe potuto ancorare davvero la serie di Haynes al romanzo di Cain: rivelare che Mildred non è madre Coraggio, ma una creatura tutt'altro che irreprensibile, che forse non è stata spregiudicata quanto Veda perché gliene è mancato il coraggio o la possibilità. Cain invece la sua occasione la coglie al volo. Ha affilato il bisturi finora e adesso incide.

Il seguito della lite segna il conclamarsi della divaricazione fra le due interpretazioni narrative di Haynes e di Cain. La Mildred di Haynes non prende le distanze dalla figlia, non le impone di rimangiarsi le offese, non le ricorda, se non al volo, che con i polli e il grasso che tanto la nauseano ha potuto assecondare le sue ambizioni di musicista. In compenso, le fa una scenata da amante rifiutato che prima tenta il tutto per tutto per poi pentirsi immediatamente e tentare di ritrattare. In un impeto di rabbia e di orgoglio, caccia di casa Veda che non si fa pregare a preparare le valigie alla velocità della luce e infilare la porta. Nella versione televisiva di se stessa, Mildred però spara solo cartucce a salve, soprattutto nel rapporto con Veda, e infatti insegue la figlia fino in strada per fermarla. Inutile dire che Veda non si guarda indietro, neanche per assistere al suo trionfo: vedere la madre disperata che esce correndo di casa e la implora di tornare indietro. Per Cain la lite fra madre e figlia è la chiave di volta degli eventi che verranno: infatti,

Il trionfo di Veda.

Veda cominciò a urlare insulti a Mildred. Ma si rese conto dopo un po' che questa volta, per qualche motivo, tutto era diverso. […] Mildred era rimasta a sedere, immobile; quando udì Veda partire fu consumata da una furia così fredda che le sembrava quasi di non sentire niente. Si comportava, ma non se ne accorse, non come una madre, ma come un'amante che ha scoperto un tradimento e vuole vendicarsi [8].

Veda sa che Mildred l'ha buttata fuori per esasperazione, disperazione e per quel concetto di educazione che con Veda non ha mai funzionato e sa pure che la madre ritratterebbe volentieri ogni parola pur di vedere la figlia tornare indietro. Meglio se disposta a cospargersi il capo di cenere, ma insomma mica si può pretendere troppo da una ragazza così speciale. D'altra parte oltre a quello musicale, un talento speciale Veda la ha davvero ed è toccare con precisione da cecchino i nervi scoperti della madre

e prevedere le reazioni di lei senza sbagliare un colpo. Veda sa che andandosene dopo che la madre le ha intimato di farlo, Mildred si consumerà nel tentativo di riaverla a casa, anche se non stabilmente, sa che seguirà i suoi progressi da lontano e si informerà di lei tramite il padre. E

infatti puntualmente Mildred precipita in un cono nero di solitudine e abbrutimento che Haynes ci e si risparmia mostrando una donna intristita dagli eventi, ma ancora capace di un certo contegno. Per Cain quel cono ha pareti troppo scivolose perché Mildred possa trovare un appiglio e salvare una parte di quel presunto contegno: ingrassa - per una donna che aveva forme perfetta, è una forma di abbandono mica da poco -, comincia a bere whisky quotidianamente e delira di improbabili ritorni a casa di Veda in stile figliol prodigo. Nell'esibizione di questa deriva che Haynes omette, ribadendo la visione di una madre ferita che segue amorevolmente la figlia da lontano, si riconferma la differenza sostanziale fra lo sguardo di Haynes che tende sempre alla compassione verso Mildred, e quello lucido di Cain che è costitutivamente incapace di identificarsi con le vittime [9] e adotta un codice linguistico da crisi amorosa, non familiare. Ancora una volta infatti Mildred si comporta da innamorato che nega o trasfigura la realtà perché non solo Veda sta bene e non pensa minimamente a tornare a casa, ma anzi prepara il suo successo che è destinato a esplodere di lì a poco. Mildred invece appassisce nell'attesa di essere riammessa alla corte di Veda, domandando aggiornamenti a Bert che è ancora in contatto con la figlia e appostandosi sotto le sue finestre. Non avrebbe mai fatto altrettanto per Wally, per Monty e neanche per l'ex marito. E forse neanche per la figlia minore, Ray, che merita praticamente solo un cameo nel romanzo e nella serie. La distribuzione delle quote di presenza nelle due regie non è casuale. Ray è un personaggio chiave nella misura in cui permette ai due autori di definire meglio i contorni della personalità di Veda. Eppure Ray è protagonista dell'evento più rilevante della vicenda: ricoverata mentre Mildred se la spassa al mare con Monty, muore poco dopo in ospedale davanti alla madre. Anche questo lutto diventa per Veda ancora bambina,

un’occasione per mortificare la madre: quando Mildred accorre disperata in ospedale e trova Bert con Veda, la piccola serpe le si butta addosso e con finto accoramento, le chiede: «Madre, dov'eri?». Veda intuisce che la madre si è presa una giornata di svago dal lavoro e sa benissimo che la presenza di Mildred non avrebbe fatto differenza rispetto alla malattia di Ray, eppure sadicamente non perde occasione di mettere la madre in una condizione spinosa e di costringerla, davanti a tutta la famiglia del padre, a trovare una giustificazione. Che ovviamente non regge. La consacrazione a Veda a scapito del resto del mondo si compie quando, rientrata a casa dal funerale di Ray, Mildred si addormenta stringendo a Veda e si abbandona a un sentimento che non ha voluto o osato mettere a fuoco fino a quel momento: prova una gioia innaturale per aver perso Ray e non Veda:

Squassata da profondi singhiozzi, Mildred si abbandonò infine al sentimento che aveva combattuto fino ad allora: una gioia colpevole, frenetica che l'altra bambina le fosse stata tolta, e non Veda [10].

Non c’è traccia di questo sentimento fuori luogo e dissennato in Haynes che ritrae sì Mildred mentre abbraccia Veda, ma come farebbe qualunque madre scossa da un lutto così disumano da aver bisogno di tutto l’amore possibile per superare la perdita. In Cain la vivisezione del sentimento di Mildred in quel momento non lascia spazio a dubbi e chiarisce la natura del rapporto fra madre e figlia: Mildred è legata a Veda da un amore incondizionato ed esclusivo in funzione del quale vive, agisce e pianifica.
Non solo il lavoro, ma anche la vita sentimentale di Mildred viene piegata ai voleri, manifestati o presunti, di Veda. Quando Mildred intuisce che la via per riavere - il verbo che usa Cain non è casuale e fa parte solitamente del codice linguistico amoroso di due fidanzati o due amanti, non di una famiglia - Veda passa attraverso il cognome di Monty, non esita a proporgli un matrimonio che assomiglia tanto a un contratto. Mildred porta in dote il suo capitale con cui compra e ristruttura villa Beragon e Monty il suo lignaggio che apre tante porte a Pasadena. Ricuciti con filo spinato i rapporti con Veda che fa la sua radiosa comparsa(ta) al matrimonio della madre con Monty, Mildred vive in uno stato di sonno della ragione che genera mostri, anzi genera debiti e un mostro soltanto, Veda. Eppure Mildred non se ne

preoccupa: il bacio sulla bocca che dà alla figlia Veda tornata a vivere a villa Beragon, dà a Mildred la certezza che tutto, il matrimonio con Monty, il patrimonio accumulato e ora dilapidato per la carriera della sua creatura, persino la separazione momentanea, sono serviti perché ora Veda è lì, addormentata e sua. Di nuovo.

Conclusioni

Mildred Pierce è una cuoca di polli, Veda Pierce un soprano di coloratura. La distanza fra le ambizioni e le realizzazioni delle due donne è incolmabile e infatti né Cain né Haynes provano a riempire lo spazio che le separa. Preferiscono esplorarlo. Cain con i mezzi a volte perfidi e lenti della letteratura che esamina i sentimenti e i loro cascami con lo spirito del torturatore, Haynes con quelli più immediati della regia televisiva. Di sicuro ad Haynes spetta il riconoscimento di aver coraggiosamente portato sul piccolo schermo un romanzo spinoso come *Mildred Pierce*, che racconta della dolorosa stagione della crisi economica americana, di un rapporto fra madre e figlia tormentato fino a essere brutale, e di un personaggio, Mildred, così contraddittorio e articolato da rendere la sua frequentazione, sia essa letteraria o televisiva, un avvenimento impegnativo. A voler trovare un limite al lavoro di Haynes rispetto alla fonte di ispirazione, si potrebbe dire che il regista pecca di un eccesso di benevolenza nei confronti di Mildred e la ritrae come una moderna madre Coraggio, occupata senza sosta nella cura della famiglia e del lavoro e così beatificata in questo impegno quotidiano da meritare che le vengano scontati quei sentimenti ambigui e a volte nettamente scorretti che Cain invece le attribuisce.

Detto di questa clemenza verso le impennate emotive di Mildred che rappresentano l'unico, per quanto rilevante, scollamento rispetto al romanzo di Cain, la serie ha due indubbi meriti: da una parte l'aver recuperato un classico della letteratura hard boiled

che rivive grazie a una regia meticolosa e pianificata, e dall'altra l'essersi misurata con un tema scomodo come quello del rapporto conflittuale fra madre e figlia che sfocia nel triste epilogo di una separazione definitiva. Tutto torna al punto da cui tutto è partito, come se gli avvenimenti occorsi fra l'inizio e la fine non si ci fossero mai stati: è l'ineluttabilità invincibile del destino che Cain cristallizza nella battuta finale, quell'invito, «Ubriachiamoci», all'indomani della partenza di Veda per New York, e che Haynes rafforza, facendo pronunciare a Mildred un liberatorio e forse non temporaneo, «Che vada al diavolo».

Note

[1] Si può leggere a proposito Amelia DeFalco, "A Double-Edged Longing: Nostalgia, Melodrama, and Todd Haynes's Far from Heaven", in «Iowa Journal of Cultural Studies», autunno 2004, vol. 5, pp.26-39.
[2] Gabriele Pedullà definisce le prime pagine del romanzo come «una piccola storia americana che è anche una critica serrata a una società dove la passione più forte sono i soldi e ogni gesto assume la forma dello scambio economico» in Gabriele Pedullà, "Caino entra dal retro", in James M. Cain, *Mildred Pierce*, Einaudi, Torino 2001, p.319.
[3] James M. Cain, *Mildred Pierce*, Einaudi, Torino, 2001, pag.86.
[4] ivi, p.88.
[5] ivi, p.236.
[6]ivi, p.247.
[7] ivi, p.246.
[8] ivi, p.248.
[9] ivi, p.315.
[10] ivi, p.317.
[11] ivi, p.309.

di Giada Da Ros

Swingtown

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***Swingtown***

Anno 2008 (USA)

Stagioni 1 (13 episodi) Terminata

Network CBS

Creatore Mike Kelley

Cast principale

Jack Davenport è Bruce Miller, Sr

Molly Parker è Susan Miller

Lana Parilla è Trina Decker

Grant Show è Tom Decker

Miriam Shor è Janet Thompson

Josh Hopkins è Roger Thompson

Shanna Collins è Laurie Miller

Aaron Christian Howles è Bruce, "BJ" Miller. Jr

Michael Rady è Doug Stephens

Brittany Robertson è Samantha Saxton

La trama

Siamo a Chicago, anno 1976. Bruce e Susan Miller, una coppia sposata dai tempi del liceo, quando lei era rimasta incinta, e con ora due figli, cambiano casa dopo la promozione sul lavoro di lui e si trasferiscono in una molto spaziosa in un quartiere più elegante. Si lasciano alle spalle la vecchia vita, ma tengono il contatto i vecchi vicini di casa, Janet e Roger Thompson, che negli anni sono stati le persone con cui hanno condiviso le tappe della vita e la quotidianità, specie le due signore. Questi vivono in un quartiere e una casa confortevole, ma più modesta, e hanno un figlio preadolescente, Rick, che è il migliore amico del figlio di Bruce e Susan. A dare il

Il cast adulto: Bruce e Susan, Janet e Roger, Tom e Trina

benvenuto ai Miller nel nuovo ambiente sono Tom e Trina Decker, lui pilota, lei ex-hostess, che li invitano ai numerosi party che si tengono a casa loro e che da subito rendono chiaro che sono una coppia aperta, interessata a fare scambi di coppia ed esperienze sessuali di varia natura. Susan e Bruce sono incuriositi e intrigati e vorrebbero sperimentare il nuovo stile di vita che viene loro proposto, anche se allo stesso tempo hanno timore che possa rovinare il loro rapporto. Roger e Janet al contrario vi rifuggono disgustati, ma mantengono l'amicizia con Bruce e Susan e iniziano perciò pure loro a frequentare anche Tom e Trina. A poco a poco nasce un'attrazione fra Susan e Roger. Le tre coppie imparano a conoscersi, mentre ciascuna riflette su che cosa vuole dalla vita. Intanto la figlia adolescente dei Miller, Laurie, si interessa al suo insegnante di filosofia, Doug, e finito il corso cominciano a frequentarsi, e il figlio Bruce junior "BJ" si prende una cotta per una ragazzina che abita nel nuovo quartiere, Samantha Saxton, la cui madre, persa fra droga, alcool e uomini che vanno e vengono, la trascura lasciandola a se stessa.

Trina e Tom, ex-hostess lei, pilota lui, hanno un matrimonio aperto

Sesso non monogamico negli anni Settanta

Il logo della serie, il titolo iscritto in una cornice ovale al neon verde, chiude la sigla di apertura della serie, che tuffa lo spettatore immediatamente negli anni Settanta con una serie di fotogrammi dell'epoca su cui scivolano quelle linee verdi che poi si chiuderanno intorno alla scritta del titolo: Farrah Fawcett in *Charlie's Angels* (ABC, 1976 – 1981); un corteo femminista con gli striscioni che invocano "woman power" e uguaglianza; la confezione di una pet rock, sassi come animali domestici che sono stati oggetto da collezione di quegli anni; *Jaws – Lo squalo* in cartellone al cinema; Jimmy Carter che giura come presidente e, mostrata accanto con uno split screen, una spillina di sostegno alla sua campagna; e la discoteca, la febbre del sabato sera… Poi chiaramente, a ricreare l'atmosfera di quegli anni ci pensa l'accurata ricerca sul look dell'epoca da parte della serie, dall'arredamento, ai prezzi nei negozi, all'abbigliamento con le ben note zampone d'elefante, l'abbondanza di poliestere e le stampe psichedeliche, alle

musiche... Nel costruire “mondi ammobiliati”, per usare una famosa dicitura con cui Umberto Eco [1] chiamava le narrazioni di culto, *Swingtown* si lancia in un’operazione nostalgica, in una certa misura. E per questo ha anche ricevuto delle critiche negative, in contrasto con *Mad Men* (AMC, 2007 -), che esplora la fine degli anni Cinquanta e Sessanta. Entrambe guardano al passato esplorandone miti e i sogni, ma mentre *Mad Men* ha il coraggio di una certa brutalità, una «volontà a guardare al sangue che pompa attraverso il cuore di tenebra di quell’era», *Swingtown* sarebbe troppo affezionata all’epoca che ritrae per rivelare alcunché che non si sappia già («The New Yorker»). La serie, che lo si detesti o lo si adori, ricrea alla perfezione anche il kitsch e il cattivo gusto di quegli anni. Le ultime immagini della sigla (che, come è comune, debutta non con il pilot, ma solo a partire dalla seconda puntata della serie), non lasciano dubbi sul significato del titolo e sull’argomento della serie. Sopra la musica che intona *Give it up for love* (ideata e cantata appositamente per lo show da Liz Phair) si inquadrano una serie di indumenti da festa lasciati per terra nella evidente fretta di spogliarsi per finire a letto, a cui se ne aggiunge un altro che si mostra cadere sul mucchio. Si inquadra poi il letto da cui spuntano tre paia di piedi: si parla di sesso non monogamico. *Swingtown* è la città degli swinger, ovvero degli scambisti sessuali. La cultura dello scambismo del contesto dei mores dell’epoca e più in generale le sperimentazioni e la rivoluzione sessuale e sociale di quegli anni sono il fulcro di interesse di questa serie. Infatti il titolo, oltre allo specifico stile di vita, «si riferisce alla metà degli anni Settanta

Dopo una serata a quattro con Trina e Tom, Susan e Bruce hanno un incontro sessuale fra loro molto appagante.

come a una sorta di punto si svolta, un momento in cui il pendolo culturale e sociale è oscillato in una nuova direzione» («Chicago Tribune»), tenendo a mente che “to swing” in inglese è anche “oscillare”. E si guarda al passato, ma evidentemente allo stesso tempo si vuole anche gettar luce sul presente, in contrasto con quei tempi e come prodotto di quei tempi.
Rappresentazioni di una sessualità diversa dalla norma eterosessuale monogamica non sono frequenti in TV. La HBO con *Big Love* ha esplorato in profondità la poligamia nel mondo contemporaneo, ma di solito questi sono temi che si trattano en

passant, come in *Caprica*, che nel futuro da fantascienza in cui è ambientata ha mostrato fugacemente famiglie composte da più uomini e donne. In entrambi questi esempi però si tratta più di rappresentazioni di poliamore, come viene chiamato, che di scambismo, tema a cui pure altrove in TV si accenna di solito solo di passaggio - qui si può trovare un elenco di programmi in cui la questione è stata toccata. In che cosa si differenziano? I due per certi aspetti mostrano anche delle sovrapposizioni, ma come sottolinea Deborah M. Anapol nel suo *Polyamory – The New Love Without Limits*,

sebbene lo scambismo sia generalmente consensuale e onesto, l'enfasi è di solito sul sesso ricreazionale piuttosto che sull'amore e l'intimità. La mia percezione è che nello scambismo le persone tendano a fare sesso prima, sebbene possano diventare amici nel tempo. Nel poliamore, le persone sono più soggette a fare amicizia prima, sebbene in seguito possano intraprendere una relazione sessuale. Lo scambismo offre il massimo dell'esperienza sessuale con il minimo coinvolgimento emozionale. In effetti, molte coppie scambiste, fanno una regola del non innamorarsi con i partner con cui scambiano.

Janet e Roger vanno a trovare Bruce e Susan anche dopo il loro trasferimento.

Conseguentemente, vedo lo scambismo come un ibrido – monogamo nella dimensione dell'amore mentre permette alcune specifiche esperienze sessuali non-monogame [2].

Questa posizione è confermata dalla serie. Nel pilot Trina e Susan hanno questa conversazione:

Susan: Tu e Tom avete un matrimonio aperto?
Trina: Voi no?
Susan: No -- penso che Bruce diventerebbe una bestia se lo tradissi
Trina: Oh, non è tradire; è l'opposto, a dire il vero.
Susan: In che modo fare sesso con altre persone non è tradire?
Trina: Perché tutto è allo scoperto. Non si agisce di nascosto, non ci sono bugie. Da quando abbiamo cominciato, Tom e io abbiamo raggiunto tutto un altro livello di intimità. Senza contare l'incredibile sesso.

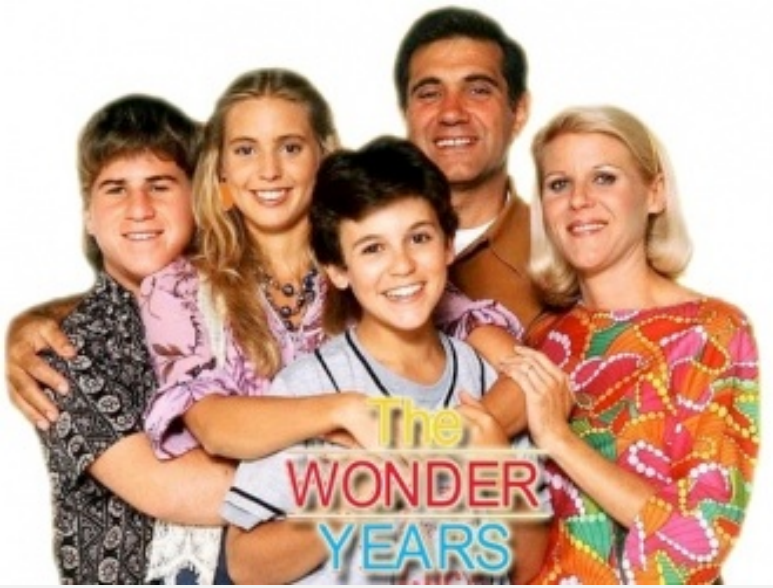
Anche altre tematiche e "pratiche" che la serie tocca - pornografia, sesso telefonico, filmarsi, orge, key party, Playboy

Laurie e il suo insegnante di filosofia Doug.

Club, menage a trois… – che altrove sono sempre oggetto di rappresentazioni molto marginali, sono senza dubbio il fulcro di quanto viene rappresentato in *Swingtown*. L'argomento sesso è guardato sotto più punti di vista, non solo dalle rispettive prospettive degli adulti, ma anche dei ragazzi. L'adolescente Laurie, davanti alla madre che si dimostra preoccupata che faccia sesso in un'età in cui lei stessa era rimasta incinta, le ricorda che i tempi sono cambiati e che le donne «possono decidere se e quando fare sesso con qualcuno» (1x1); Rick e BJ sfogliano di nascosto la rivista pornografica «Penthouse» (1x1); Rick, BJ, Sam e una sua cugina più grande giocano a strip poker (1x11)… La serie in ogni caso va al di là dell'aspetto meramente sessuale, come indicheremo anche in seguito, per esplorare l'identità di questi personaggi. La loro realtà emozionale, le loro paure, speranze, insicurezze, insoddisfazioni. E come traspare dalla citazione, si intende anche fare una disamina dell'istituzione del matrimonio. L'intenzione nel rappresentare la realtà di un matrimonio aperto non è la trasgressione in sé e per sé: «Non facciamo nulla che io pensi sia amorale o brutto. (…) Tutto quello che succede è fra adulti consenzienti» («Chicago Tribune»).

La genesi

Ideata da Mike Kelley, che fino ad allora aveva scritto per *One Tree Hill, The OC*, e *Jericho*, e che in seguito avrebbe creato *Revenge*, la serie, che l'autore definisce «mia e mia soltanto», è nata dai suoi ricordi di bambino che dalla cima delle scale osservava i party che tenevano i suoi genitori: c'erano un sacco di amici che sembravano essere molto intimi e divertirsi molto. Il resto lo ha fatto la sua fantasia di adulto, ricreando atmosfere che ricordano il film *Boogie Nights*, e il programma TV *The Wonder Years – Blue Jeans* (ABC, 1988 - 1993) e che ha molti ha evocato *Tempesta di Ghiaccio* nel contesto di una comunità suburbana alla John Cheever e, gioco forza per l'epoca in cui è ambientato, *That '70s Show* (Fox, 1998 - 2006). Acutamente il «Guardian» sottolinea quello che indica come un difetto dello show ovvero che non riesce mai a decidere se vuole essere *Mad Men* o *Desperate Housewives* (ABC, 2004 - 2012). È sicuramente un limite, ma è anche la sua forza. Come il primo «è un testo che



Kelley vuole ricreare nella sua serie una atmosfera alla The Wonder Years.

aspira a evocare, più che mostrare, un mondo remoto, insieme sprofondato nel passato ma, al contempo, capace di interrogare il presente, in una complessa dialettica fra noto e sconosciuto, familiare e non familiare, campo e fuori campo» [3], e come il secondo in qualche maniera vuole spogliare la provincia americana della patina di apparente perfezione per rivelare l'infelicità e l'insoddisfazione che si cela dietro certo perbenismo e mostrare quanto limitanti siano certe convenzioni, e ha più il piglio da ironica soap opera, pur essendolo solo nella misura in cui si concentra sulle relazioni personali e ha una narrazione che ha memoria degli eventi passati che continua di puntata in puntata.

La serie, di cui Kelley è produttore esecutivo insieme ad Alan Poul (*Six Feet Under*), che ha firmato anche la regia del pilot, era stata proposta inizialmente alla HBO. Saperlo è rilevante per un motivo: su quella rete sarebbe stato possibile mostrare in modo esplicito comportamenti sessuali a cui di fatto invece la serie allude semplicemente. C'erano già in lavorazione *Big Love* e *Tell Me You Love Me* per cui la rete ha deciso di passare la mano. Si erano cominciate trattative con la rete Showtime, che ha un pedigree di programmi sessualmente piuttosto espliciti, ma è intervenuta la CBS che stava cercando di diversificare la propria programmazione confezionando qualcosa di diverso dai soliti procedurali. Il progetto è divenuto subito caro alla presidente della CBS Entertainment Nina Tassler. Sebbene i suoi genitori non

I tre protagonisti maschili: Roger, Bruce, Tom.

praticassero questo stile di vita, lei è imparentata per via materna a George e Nena O'Neill, autori di un famoso libro del 1972, *Open Marriage*, e apprezzava le tematiche di uguaglianza e di cambiamento dei ruoli sessuali del libro. Si è impegnata perciò a rendere giustizia alla serie, che doveva debuttare in mid-season. Poi però tutto si è fermato per lo sciopero degli sceneggiatori, e si è ritenuto che il modo migliore per valorizzarla fosse mandarla in onda in estate, dove, a causa dei bassi ascolti, è stata cancellata dopo solo 13 episodi. In Italia è andata in onda nel 2009 prima su Rai4 e poi a notte fonda su Rai2.

Il fatto che il canale di messa in onda americano sia stato la CBS significa che degli edonistici comportamenti dei protagonisti, come accennavamo, non si è potuto mostrare di fatto molto. Quando Bruce e Susan decidono di avere un rapporto a quattro con Tom e Trina, alla fine della prima puntata, quello che vediamo è Bruce massaggiare i piedi di Susan, stesa sul divano. Poi Tom comincia a massaggiarle le spalle. Poi passa con sensualità alla mano. A questa si aggiunge la mano di Trina e tutte e tre si appoggiano su quella di Bruce. A quel punto Trina suggerisce di andare in un posto più tranquillo. Le due coppie di alzano e una dopo l'altra vanno in camera da letto. Tutto qui. Tutto è molto "casto". Molti hanno ritenuto che questa assenza del mostrare abbia diminuito fortemente l'impatto della narrazione tutta. Che mostrare sarebbe stato diverso è vero. In parte però quello che qui volendo fa scalpore, l'aspetto tabù, è più di natura concettuale: è il fatto che viene fatto sesso in più di due persone o comunque con persone diverse da quelle che si sono sposate.

Se al sesso come atto si allude solamente, la parte numerico-relazionale, che è quella che rende quel sesso scandaloso, si mostra. Il non mostrare di fatto aumenta anche la sensazione di proibito di quello che accade. Ad un certo punto di "Nuovi vicini" (1x1), Janet va in cerca di Susan, e Trina, di proposito per scandalizzarla si direbbe, la indirizza nel seminterrato dove c'è la loro playroom. Quello che vediamo quando Janet apre la porta è solo di fatto un uomo a petto nudo steso, con accanto due donne che lo accarezzano. Il primo piano è talmente serrato che non arriva nemmeno a mostrargli l'ombelico, forse si intravede a stento una terza persona. Quello che Janet vede però - che la fa correre a gambe levate (in modo quasi comico), lasciare la festa dopo aver cercato di avvertire Susan, e poi in modo quasi farsesco pulire casa propria di lena dichiarando che vivono in una porcilaia, come a grattar via il sudiciume che ha visto -, noi in effetti lo immaginiamo solo.

Tom, Trina, Susan e Bruce hanno un rapporto a quattro.

Che la serie conti molto proprio sulla capacità immaginativa dello

spettatore, sul suo fare un passo oltre rispetto a quello che vede, lo dimostra proprio l'incipit. Nella primissima scena, Tom è della cabina di pilotaggio dell'aereo e, in canottiera, sta parlando con la torre di controllo. Una hostess è inginocchiata davanti a lui e noi la vediamo di schiena mentre si muove in modo tale da far pensare al fatto che gli stia praticando una fellatio. In realtà, quasi subito si capisce che quello che sta facendo è cercare di smacchiargli la canottiera che si è completamente macchiata di caffè. La macchina da presa ci ha preso in giro contando proprio sulla nostra maliziosità – ricordiamoci che l'anno prima *Californication* (Showtime, 2007 -) aveva debuttato con il protagonista Hank Moody (David Duchovny) che riceveva un pompino, in chiesa, da una suora, cosa che si è subito rivelata un sogno. In *Swingtown*, subito dopo, Tom consola la hostess che lo ha sporcato con la bevanda. La sua camicia è da buttare e lei osserva che la moglie di lui l'avrebbe odiata. Al contrario, la rassicura lui, l'avrebbe amata. La scena dopo mostra Trina che si alza dal letto dove lei, il marito e suddetta hostess hanno appena fatto l'amore in tre e li invita a continuare pure, mentre lei va a fare altro. La serie insomma esordisce con una mossa finta, per presentarci il piatto forte subito dopo: ha solleticato la nostra immaginazione elicitando un pensiero allusivo, per frustrarlo spiazzando la nostra aspettativa e proprio quando ci siamo per così dire sentiti "al sicuro" ha colpito.

Libertà e indipendenza

La libertà sessuale si colloca in un contesto in trasformazione generale, in cui anche in provincia e nelle famiglie si comincia a vivere quell'apertura che culturalmente si è cominciata a sentire già negli anni immediatamente precedenti. Le vicende partono il 2 luglio, e nel corso della prima puntata si festeggia il 4 luglio, ovvero la Festa di indipendenza americana, e non una qualsiasi, ma quella del Bicentenario della rivoluzione. Il tema della libertà e di quello che significa e comporta è centrale. È da leggersi in termini meta testuali il titolo di un compito in classe che Doug, il professore di filosofia di Laurie, dà da svolgere in classe: "In onore del 200esimo compleanno della nazione spiegate come

L'estate, e la serie, si chiude con un key party sulla spiaggia.

Kirkegaard vedeva la relazione fra libertà e disperazione traendo spunto da un esempio letterario e da uno di esperienza personale". *Swingtown* fa proprio questo. E se Laurie imposta la sua composizione sul Tropico del Cancro di Henry Miller – e forse non è un caso che sia un autore che porta il suo stesso cognome - e su Anaïs Nin, e per questo Doug le rimprovera di aver trascurato di parlare di sé, la serie si focalizza invece proprio su questo aspetto individuale. In seguito (1x5), nel trattare dalla lettura di un compito di una compagna emerge un tema che Laurie fa suo, ovvero il fatto che, nel cercare una vita consapevole, è il rinunciare alla paura che offre gli strumenti per la salvezza. Questi punti di riferimento sono quelli che permettono a lei di mettere in discussione il suo rapporto con un ragazzo che non la soddisfa, perché non legge e non trova con lui un'intesa intellettuale e di lasciarlo e chiedergli di lasciarla andare. E per gli adulti questo è ciò che significa lo sperimentare: «Quello che esploriamo è l'idea che questi adulti hanno davvero perso la loro adolescenza. (…) Sono passati dal liceo al college all'essere sposati con figli, invece di fare esperienza degli anni Sessanta. (…) Queste persone non hanno mai avuto l'opportunità di esplorare quando erano giovani » (Kelley in «Chicago Tribune»). La libertà, insomma, e come la si usa, le scelte a cui porta, le crisi che comporta e i temi della insoddisfazione e della delusione si intersecano. In questa prospettiva è da leggersi anche l'uso delle droghe, a cui si fa abbondante riferimento: quaalude, cocaina, marijuana – in "Cabin Fever - Ospiti inattesi" (1x4), and esempio, Trina ne mette all'insaputa di Janet nei suoi brownie, e scopertolo

Le tre protagoniste femminili: Susan, Janet, Trina.

Janet fa una vera dichiarazione decidendo di mangiarne uno e in qualche modo "sciogliersi", con la conseguenza che si lancia a giocare a Twister con una rilassatezza a lei ignota. L'assunzione di droghe anche con una certa incoscienza ritrae lo spirito del tempo come molto meno consapevole delle conseguenze dell'uso e dell'abuso di sostanze di quanto non lo saremmo ora, anche se la madre di Samantha, che ha un ruolo marginale, viene mostrata come qualcuno che non ne fa un uso ricreazionale, ma che ha la vita rovinata da droga e alcool.
I temi della libertà e dell'indipendenza sono particolarmente evidenti nell'episodio "Go your own way - Va per la tua strada" (1x5), dove peraltro proprio all'inizio si vedono anche

madre e figlia Miller accennare alla questione dell'aborto, o dove di per sé anche la piccola Samantha dice simbolicamente che se fosse un animale vorrebbe essere uccello… La puntata ruota intorno a un party che Trina ha organizzato per fare una raccolta fondi per la difesa legale dell'attore del film porno *Gola Profonda,* Harry Reems (Rick D. Wasserman) a cui è stata fatta causa dal governo federale per aver recitato nel film. La festa prevede la sua partecipazione e una proiezione privata del film. Si avvolgono l'uno sull'altro due fili narrativi qui, uno più pubblico, l'altro più privato. Innanzitutto infatti si discute, anche in modo esplicito, sulla libertà di parola. La sagoma dell'attore preparata da Trina non lascia dubbi: Harry Reems ha due cerotti con scritto "censored – censurato": uno è sulla bocca, l'altro è sul pene: censurare un film del genere è limitare la libertà di espressione. Molti personaggi si esprimono sul film, e tutti ne danno una valutazione estetica negativa, definendolo solo "da ridere" e unicamente una fantasia maschile, ma si scagliano contro la causa intentata contro l'attore definendola una caccia alle streghe, un modo di Nixon per deflettere l'attenzione dal caso Watergate e in ogni caso una violazione del primo emendamento. Non è perciò il film in sé, che vogliono difendere, ma la possibilità di esprimersi a piacimento. Susan all'inizio, quando capisce che si tratta di una festa per un attore porno, non vorrebbe partecipare, è a disagio, dice che ha figli. Trina le dà della documentazione, e dopo che il marito ammette che lui il film lo ha visto, ma che non è roba per lei, va al cinema a vederlo. E decide di partecipare alla festa, perché può non essere d'accordo con quello che la pellicola rappresenta, ma è una causa importante.

Janet, dopo aver mangiato dei brownie con dentro della marijuana, si scioglie nel giocare a twister.

C'è il piano sociale della causa che si porta avanti e c'è il piano privato. Parallelamente infatti alla dimensione pubblica dell'importanza della libertà di espressione si costruisce una storia di libertà per Susan: il marito non vuole che lei vada a quella festa senza di lui. Discutono anche. Lei decide ci farlo ugualmente. Bruce sente che la moglie sta cambiando, e confida a Roger che fatica a capirla osservando che lei ha opinioni tutte nuove, che non va a prenderlo in stazione quando torna dal

lavoro come faceva in passato, e quando torna a casa che non trova tutto perfetto come era abituato… Quando, chiacchierando, i due uomini si rendono conto che entrambe le loro mogli sono andate a quella festa (Janet, contraria, era andata con l'amica per vigilare su di lei, per così dire), si precipitano lì anche loro. Bruce quasi ordina alla moglie "torniamo a casa". Fra loro c'è questo scambio:

Bruce: che cosa ti sta succedendo Susan?
Susan: Sono venuta per sentire delle persone discutere un argomento importante
Bruce: Più importante per te di me?

Di nuovo Bruce le intima «Torniamo a casa», ma lei ora ha il coraggio di dirgli «No, non lo facciamo». Chiaramente si vede la trasformazione di una donna il cui mondo girava tutto intorno al marito che comincia a trovare una sua libertà e una sua indipendenza. È un discorso sulla liberazione della donna e sul femminismo. Susan stessa si rende conto del proprio cambiamento, e ne ha paura anche, teme pure che il marito sia incapace di cambiare con lei, come confida a Trina che la sostiene dicendo che se è così sarà lei a insegnarglielo. Quando Susan torna a casa, trova anche il supporto della figlia, che lei aveva tacitato quando aveva cercato di difendere la sua posizione con il padre: «brava mamma!». Di sottofondo suona la canzone di Helen Reddy *I am woman*, il cui testo tradotto dice «Io sono donna/ Io sono invincibile / Io sono forte / Io sono una donna».

Come la serie tutta, la puntata anche attraverso gli altri personaggi (Janet, Laurie, la stessa Trina) medita sulla libertà, le scelte che comporta, i benefici, ma anche i rischi e dolori che comporta, e veramente lo fa come attraverso un prisma, in più prospettive, insieme leggere e profonde. Pure in senso di emancipazione, di libertà e di tempi e pensiero che cambiano è da intendersi il percorso di Janet che a poco a poco diventa meno rigida. Quando Roger perde il lavoro ("Heatwave – Cogliere l'attimo", 1x7) come assicuratore, cosa che inizialmente le tiene nascosta perché ha timore di deluderla, tanto più che lei si aspettava che lui ricevesse una promozione, è lei che va a

Trina organizza una festa di raccolta fondi per l'attore porno del film Gola Profonda.

lavorare come dattilografa presso un giornale, finendo poi per avere una rubrica tutta sua. Quando in “Take it to the limit – Fino al limite” (1x13) Roger ha un nuovo lavoro le dice che si devono trasferire. Da moglie obbediente all’inizio lo accetta, ma non vuole farlo, e alla fine ha il coraggio di ammetterlo, nonostante Roger cerchi di imporsi. Trina le ricorda che anche la sua opinione conta. Non sono più gli anni Cinquanta: non è più il mondo in cui solo l’uomo ha ragione. Sono emblematiche metamorfosi che *Swingtown* mostra nel quotidiano, e proprio perché avvengono anche nella vita della gente comune sono epocali, trasformative.

Metodo Sabido?

A Kelley è stato domandato se lo show sia in qualche modo indicativo di quello che prova nei confronti del matrimonio, delle relazioni e della tradizione in generale. La sua risposta ci è utile per un piccolo approfondimento. Dice l’autore in una intervista al sito *Chicagoist*:

Sì, penso che lo sia. Io penso che un grande fallimento della nostra società… sia far funzionare il matrimonio. Semplicemente sembra che non lo faccia. E penso che questo sia dovuto al fatto che i ruoli sono stabiliti in modo tale da impedire alle coppie di essere oneste e aperte l’uno/a con l’altra/o. E penso che una volta che togli quelle regole, e vuoi ancora stare insieme, quella sia un’unione più vera. Bisognerebbe riesaminare la struttura. Penso che il matrimonio sia assolutamente valido. Penso che le relazioni come partner siano essenziali alla comunità, e per i bambini e per il mondo, ma semplicemente sento che debbano essere esaminate in una maniera più adulta invece che come mandato patriarcale che proviene dalla chiesa o dalla nostra società in senso ampio.

Dalle sue parole risulta legittimo dedurre che il tipo di stile di vita rappresentato nel programma lo consideri auspicabile. Ne consegue una domanda che già la semplice visione del programma pretendeva: nello scrivere *Swingtown* Mike Kelley ha

Janet comincia a lavorare per un giornale, quando il marito viene licenziato.

Miguel Sabido

applicato il metodo Sabido? Pongo questa domanda quasi come provocazione, perché non credo che ve ne siano gli estremi, ma perché ritengo ci sia comunque un approccio su quel principio. Il metodo Sabido è una specifica tecnica narrativa utilizzata in serie drammatiche, di regola telenovelas e soap opera in senso ampio, che possano conquistare il pubblico trasmettendo allo stesso tempo, senza essere troppo ovvi, valori sociali che si reputano desiderabili all'interno di una comunità. Questa tecnica deve il suo nome a Michael Sabido, un intellettuale messicano che agli inizi degli anni Sessanta ha cominciato a scrivere per le telenovelas - «la telenovela è il più straordinario fenomeno nella comunicazione nella storia dell'umanità» (Sabido in «The New Yorker») - e che ha sviluppato questa specifica tecnica che porta il suo nome quando era Vice Presidente per la Ricerca a Televisa, negli anni Settanta, coniando il concetto di "soap opera per il cambiamento sociale" all'interno di una cornice teoretica multidisciplinare che integra varie teorie sulla comunicazione, sulla persuasione e sul cambiamento del comportamento - la "Teoria del Cervello Trino" proposta dal neurologo Paul MacLean; la "Teoria dell'Apprendimento Sociale" dello psicologo Albert Bandura dell'Università di Stanford; gli stereotipi e gli archetipi e "Teoria dell'Inconscio Collettivo" di Jung; la "Teoria Drammatica" di Bentley; un adattamento circolare del "Modello della Comunicazione" di Shannon e Weaver; e la "Teoria del Tono" di Sabido stesso. È arrivato alla conclusione che non è sufficiente cambiare l'atteggiamento delle persone, ma è necessario

Il cast nella piscina dei Decker.

cambiare il modo in cui si comportano e che il modo migliore per far sì che questo avvenga è dar loro un modello con cui si possano sentire in sintonia e con cui possano legare che possa diventare una sorta di guida nel raggiungimento di passi concreti e realistici. Le pubblicità progresso vengono viste dagli spettatori come sgradite prediche, istruzioni da obbedire, mentre le narrative che portano lo stesso messaggio sono scelte di personaggi che si conoscono e per questo hanno effetti rivoluzionari. Anche grazie al coinvolgimento delle organizzazioni non governative Population Communications International e Population Media Center, sono state realizzate numerose soap opera, specie in Sud America, Africa e Paesi dell'Estremo Oriente, che hanno avuto un impatto concreto nel cambiamento dello stile di vita degli spettatori in molti argomenti: sesso, aborto, HIV/AIDS, pianificazione familiare, alfabetizzazione, scolarizzazione, traffico di minori, lavoro minorile, malnutrizione, salute della donna, lavoro femminile fuori dalle mura domestiche, salute riproduttiva, mutilazione genitale femminile, violenza domestica, donazione di organi… C'è il rischio di un uso propagandistico, ma c'è soprattutto il potenziale di uno strumento usato per cambiamenti sociali positivi. Se è vero che i personaggi alla fine fanno la scelta preferita e voluta dai realizzatori del programma, idealmente questi messaggi sociali sono presentati come scelte in una gamma di opzioni tale da «aprire piuttosto che restringere la prospettiva del pubblico che guarda con rispetto alle scelte che sono loro disponibili. Per ciascuna delle opzioni, i programmi mostrano realistiche conseguenze» [4].

Le tre coppie si frequentano e imparano a conoscersi.

Per capire se *Swingtown* abbia utilizzato questa tecnica è utile capire anche come si costruisca. Per prima cosa è necessario stabilire un valore centrale, e qui potremmo indicarlo, anche dalle parole di Kelley più sopra, come l'onestà nel legale sentimentale monogamico, nella presenza di più partner sessuali. Poi si stabilisce una griglia di valori correlati che derivano e interagiscono, attraverso personaggi e situazioni, con il valore centrale (ad esempio qui: intimità fra partner, complicità, comunicazione, piacere sessuale, parità, libertà, indipendenza…). Le storie cominciano con tre gruppi di personaggi. Il primo è quello dei personaggi che supportano il valore che si intende sostenere (modelli positivi), e che normalmente hanno uno status sociale lievemente superiore a quello dello spettatore tipo: e questi sarebbero qui Tom e Trina, che vivono una vita molto

agiata, gioiosa e senza apparenti preoccupazioni al di là del coltivare la propria vita sociale. Un secondo gruppo è costituito da coloro che rigettano il valore proposto (modelli negativi): qui Janet e Roger che disapprovano o hanno comunque comportamenti in contrasto. Il terzo gruppo è costituito da coloro che si trovano nel mezzo fra le due posizioni, e fra questi il più importante è proprio il personaggio “di transizione”, quello che cerca di comportarsi nel modo giusto e con cui idealmente il pubblico si identifica: e qui questi sono Bruce e in particolare Susan. La struttura di base c’è. Anche se poi Janet stessa potremmo pensarla come un personaggio di transizione, le scelte di Susan portano vantaggi, ma anche profonda crisi, lei e Bruce hanno mentito l’uno all’altra (lei ha anche finto un orgasmo e lui la ha tradita se non fisicamente, emozionalmente con la collega Melinda) e la stessa Trina ha momenti di dubbio, e nel finale (1x13), lei che ha messo sempre l’onestà davanti a tutto, è stata in dubbio se dire a Tom di essere incinta, e quando lo fa considerano di tenere il bambino. Si complicano le posizioni di ciascuna, per toccare anche solo la parte femminile del cast - c’è una complessità che non solo rinforza il valore auspicato, ma lo mette anche fortemente in dubbio, non come ideale, ma nelle conseguenze che può portare applicarlo. Peraltro il modello Sabido si articola in modo molto più serrato: ci devono essere almeno quattro personaggi positivi e quattro controparti negative (un personaggio che approva e uno che non lo fa, uno che promuove il valore e uno che non lo fa, uno che mette in pratica il valore e uno che non lo fa, uno che lo valida socialmente e uno che non lo fa); ci devono essere almeno tre personaggi che hanno dubbi in proposito che rappresentano vari spicchi di audience, e uno cambia idea a un terzo della storia, uno a due terzi, uno non cambia, con il cambiamento di idea rinforzato e spiegato in chiusura; i comportamenti socialmente desiderabili vengono immediatamente premiati, e quelli indesiderati al contrario subito puniti. C’è insomma una struttura molto più rigida che

I protagonisti si divertono in discoteca.

Swingtown non segue, senza contare che per seguire il metodo non è sufficiente adottare una simile struttura narrativa, ma abbracciarne in qualche modo la cornice teoretica e prevedere una infrastruttura che persegua l'obiettivo valoriale e raccolga eventuali richieste che nascano dalla trasformazione del comportamento dello spettatore. Nessun metodo Sabido qui perciò – non è nemmeno così facile - ma se lo abbiamo chiamato in causa è perché ne rimane la suggestione, l'idea che comunque l'affabulazione miri a mostrare in modo attraente, anche se problematico, lo stile di vita ritratto, diversamente da quanto magari accade in una serie come *Big Love*. Secondo gran parte della critica i meriti artistici di *Swingtown* sono altalenanti – they swing, diremmo in inglese per usare quel verbo qui così importante – ma certo contribuisce a quello che idealmente è uno dei ruoli della televisione: ampliare la gamma di rappresentazione di comportamenti e di posizioni morali e ideologiche che sono il modo in cui conosciamo, discutiamo e valutiamo il mondo. Non avrà sempre funzionato, e si può anche discutere su quanto realistica di quegli anni sia la rappresentazione fatta, così come quanto simile o dissimile sia rispetto alla realtà odierna ma, indubbiamente, ha cercato di essere come il modello di relazione personale che propone come ideale ovvero, come dice Trina in "Heatwave – Cogliere l'attimo" (1x7), «aperto e onesto in ogni momento. È così che funziona. È per questo che funziona».

BJ ha una cotta per la vicina di casa Samantha.

Note

[1] Umberto Eco, *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano, 1990.

[2] Deborah M. Anapol, *Polyamory: The New Love Without Limits*, IntiNet Recource Center, San Rafael, CA, 1997, p.10.

[3] Aldo Grasso, Massimo Scaglioni (a cura di), *Arredo di serie – I mondi possibili della serialità televisiva americana*, Vita e Pensiero, Milano, 2009, p.9.

[4] Douglas Schuler, *Soap Operas with Civic Messages*, in *Public Sphere Project*, visitato il 25.03.2013.

Bibliografia

Gina Bellafante, *'Swingtown' and the Heyday of the Average*, in «The New York Times», August 8, 2008.

Nancy Franklin, *That Seventies Show*, in «The New York Times», June 9, 2008.
John Leonard, *Wife Swap, the Early Years*, in «New York Magazine», June 1, 2008.
Ken Levine, *Swingtown*, in “by Ken Levine”, June 16, 2008.
Troy Patterson, *Sex in the Cul-de-Sac*, in «Slate», June 5, 2008.
Population Media Center, *Sabido Methodology – Background*, in Populationmedia.org, visitato il 25.03.2013.
Population Media Center, *Adapting a Replicating the Method – A Brief History*, in Populationmedia.org, visitato il 25.03.2013.
Popuation Media Center, *Theoretical Framework*, in Populationmedia.org, visitato il 25.03.2013.

La copertina del confanetto DVD della serie. La tagline dice: "I vicini sono più intimi di quanto tu creda".

Hanna Rosin, *Life Lessons – How soap operas can change the world*, in «The New Yorker», June 5, 2006.
Alessandra Stanley, *Borrowing a Cup of Sugar (and Maybe a Spouse)*, in «The New York Times», June 5, 2008.

di Ellen Nerenberg

thegoodwife

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***The Good Wife***

Anno 2009 (USA)

Stagioni 4 (90 episodi) In produzione

Network CBS

Creatori Robert King e Michelle King

Cast principale

Julianna Margulies è Alicia Florrick

Matt Czuchry è Cary Agos

Archie Panjabi è Kalinda Sharma

Josh Charles è Will Gardner

Christine Baranski è Diane Lockhart

Alan Cumming è Eli Gold

La Trama

La vita di Alicia Florrick, la "brava moglie" del titolo, è stata profondamente turbata dagli scandali recenti in cui è coinvolto il marito Peter pubblico ministero che, accusato e condannato per corruzione, ha anche tradito la moglie con varie prostitute costosissime. Di conseguenza, vende la bellissima casa nell'elegante e signorile quartiere periferico dove vivono, toglie i figli dalle loro scuole esclusive, si trasferisce in centro a Chicago, e torna a lavorare.

Viene assunta dallo studio legale di Stern, Lockhart & Gardner (dopo "l'attentato" di Stern nella prima stagione, conosciuto solo come Lockhart & Gardner), dove si trova in mezzo a colleghi brillanti e più giovani e dove il cognome (quello del marito screditato, naturalmente) le spalanca alcune porte nel mondo giudiziario politico e gliene chiude altre. Alicia rivela presto di non aver dimenticato molto della professione forense nei 13 anni nei quali si è dedicata alla casa e ai bambini, e i suoi talenti vengono apprezzati molto dai capi, sia da Diane

Lockhart che da Will Gardner, il quale la conosce dai bei tempi universitari a Georgetown. Peter viene scarcerato e scagionato almeno dall'accusa di corruzione, e i due cercano di sanare le ferite provocate alla famiglia. Alla fine della seconda stagione, con Peter nuovamente rieletto PM, Alicia viene a sapere che l'attuale collega-amica, Kalinda, l'investigatrice di Lockhart & Gardner, è stata anni prima una delle avventure di Peter; Alicia li allontana entrambi, il marito dalla casa coniugale e l'amica dall'ufficio. L'assenza domestica e quotidiana di Peter nella terza stagione concede a Alicia il tempo e lo spazio di considerare quello che prova per Will. Confessandosi e pentendosi pubblicamente per i suoi peccati, Peter riesce a ripristinare le sue chance politiche. Quando decide di candidarsi per l'ufficio del governatore dello stato di Illinois, Alicia deve rivalutare tutto: tornare davvero con Peter e stargli accanto come prima da "brava moglie", e dandogli quell'appoggio familiare necessario per un politico? O lasciarlo per una vita (amorosa, professionale) propria?

La "good wife" Julianna Margulies.

Sono vicende che si dipanano lungo le quattro stagioni della serie, un periodo in cui lo studio Lockhart & Gardner rappresenta delinquenti e innocenti accusati di vari reati sia penali che civili, inclusi omicidio, appropriazione indebita, frode generale, infrazioni di intellectual property, stupro, divorzio, calunnia, violazioni di diritti umani, e la propria insolvenza aziendale. Numerose anche sono le questioni socio-politiche che vengono trattate nella serie, alcune di cui si manifestano nei casi legali e altre no: the Defense of Marriage Act (Difesa del Matrimonio, DOMA, la legge promulgata nel 1996 precisando che la definizione di un matrimonio è un'unione tra un uomo e una donna e recentissimamente decretata discriminatoria e di conseguenza non-costituzionale dalla Corte suprema statunitense); il profiling criminologico basato sulla razza;

discriminazione contro i disabili; il secondo emendamento della costituzione statunitense che garantisce il diritto di possedere armi; cyber-stalking; braccare e essere braccati; privacy nell'era dell'internet; fede e il movimento sociale dei giovani cristiani; fallimenti di grosse aziende e le loro conseguenze; e via dicendo. Tanto attuali sono i soggetti che, se "ripped from the headlines" non fosse stato la vecchia tagline del venerato *Law and Order*, *The Good Wife* se ne potrebbe benissimo usufruire. Si sono meritati il prestigioso Peabody Award che i creatori moglie e marito Michelle e Robert King hanno vinto nel 2011.
Il susseguirsi di casi fa anche arricchire un cast già molto ampio e capace, lasciando comparire nei vari intrecci diversi giudici (David Paymer, Denis O'Hare, Bebe Neuwirth), politici rivali (Maura Tierney, Amy Sedaris, Parker Posey, Matthew Perry, e anche delle volte politici veritieri, tipo Michael Bloomberg, il sindaco di New York; Fred Thomson, senatore dello stato di Tennessee e, come Noth, reduce da *Law and Order*; o Lou Dobbs, conduttore di un programma di news su CNN e Fox), altri avvocati (F. Murray Abraham, Kyle MacLahlan, Michael J. Fox, Martha Plimpton, Carrie Preston, Amanda Peet), parenti (Stockard Channing), inter alia. Costituisce un "Chi è chi" vero e proprio degli attori di successo delle serie televisive americane (sia network sia via cavo, siano drammi siano commedie) degli ultimi 30 anni che sono comparsi non solo su *Law and Order* (e serie derivatene), ma anche T*he West Wing, Cheers, Frasier, True Blood, Sex and the City, Spin City, Twin Peaks, Friends, ER, Big Bang Theory*, e *Ugly Betty*, tra numerose altre. Girato spesso sul set a New York con esterni di Chicago, *The Good Wife* si vanta di una forte presenza nel cast fisso e occasionale anche di stars di Broadway (ad esempio, Nathan Lane, Baranski, Channing, Cumming, e Neuwirth), il che conferisce un certo "street cred" (ossia credibilità "di strada") all'impresa intera, rendendo l'apparire come comparsa ancora più desiderabile per attori che preferiscono New York a Hollywood per motivi spesso artistici. La partecipazione dei fratelli Scott (Scott Free Productions è costituita da Ridley e Tony, entrambi registi cinematografici validissimi) come produttori esecutivi, ha anche aiutato a sostenere le aspirazioni artistiche alto-miranti della serie.

The Good, Political Wife

Accentrare la storia intorno a una donna tradita dal marito politico in modo il più pubblico possibile, è stata un'idea suggerita dall'attualità politica statunitense. Si trova riferimento esplicito presto, nell'episodio

pilota, quando Diane parlando nel suo ufficio con Alicia e notando il suo “bagaglio” da moglie di un politico tradita, indica la foto di Diane stessa affiancata da Hillary Rodham Clinton. «Se ce l’ha fatta lei, ce la fai anche tu» le dice. In realtà, però, la Clinton non è l’unico esemplare di donna che decide di “stand by her man”. Anzi, come spiegano i King, dopo il capitolo della Rodham Clinton, che risale al 1998 quando è scoppiato lo scandalo della storia del marito con Monica Lewinsky, si è vista una serie di politici americani tradire - e molto pubblicamente - le proprie mogli.

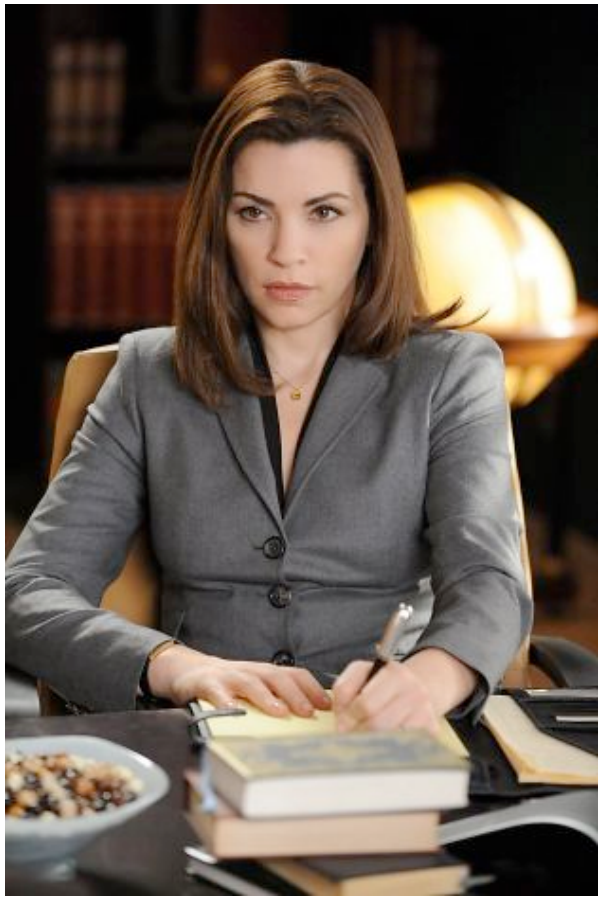
Quasi un anno e mezzo prima che debuttasse la serie, notano i King, sono scoppiate diverse bombe politico-mediatiche. Nel 2008, John Edwards, che era stato il candidato democratico come vice-presidente nelle elezioni generali del 2004, aveva ammesso il tradimento della moglie, Elizabeth. Lei ha deciso di restargli accanto, nonostante l’umiliazione pubblica. John Edwards sarebbe stato accusato di corruzione, come il fittizio Peter Florrick, e processato a cominciare dal 2011 e scagionato l’anno successivo. Alla Edwards era stata diagnosticato un cancro al seno nel 2005, ed è morta nel 2010 dopo essersi separata dal marito. Sempre nel 2008, il governatore dello stato di New York, Eliot Spitzer, ha dato le dimissioni dopo che era stato “pizzicato” in rapporti con varie prostitute per le cui prestazioni aveva pagato (come il fittizio Peter Florrick) fior fior di quattrini.

Silda Spitzer e suo marito nella conferenza stampa in marzo 2008 s’immedesimano, quasi, con la presentazione di Alicia e Peter Florrick nei primi istanti dell’episodio pilota: una donna vestita modestamente in tailleur sobrio, accanto al marito sul quale fissa lo sguardo senza mai staccarlo. La differenza tra le due? Lasciati dietro i flash dei paparazzi, Alicia, in privato, dà al marito la sberla feroce che questi merita. Forse si potrebbe dire che con questo gesto si richiama quella moglie che non ha sopportato l’umiliazione pubblica servitale dal marito nella sfera politica americana: Jenny Sanford, il cui marito, Mark, il governatore dello stato di South Carolina, l’aveva pubblicamente cornificata. Varie sono le possibili reazioni al tradimento. Ad esempio, il libro che la Sanford ha scritto, *Staying True*, con le sue rivelazioni del narcisismo del marito, è molto lontano da quello che aveva scritto la Edwards, *Resilience* dove il titolo (che significa “capacità di ripresa”) la dice tutta. Se una delle mogli pubblicamente imbarazzate ha schiaffeggiato il marito (o peggio), in privato o meno, non è quello che conta nel rintracciare la genealogia del

personaggio di Alicia Florrick. La fantasia di voler vedere puniti i mariti traditori in modo giusto e soprattutto razionale e non-isterico è ciò che anima *The Good Wife*.

Stand by your Man? Scelte personali e politiche

Come la Clinton, la Edwards e la Spitzer, anche la fittizia Alicia fa l'avvocato. Le opere buone e la vita politica della Clinton sono note a tutti, la Edwards ha cercato di influenzare il marito nei riguardi di matrimonio gay e assistenza sanitaria universale e Silda Spitzer, per conto suo, ha fondato Children for Children, un'azienda non a scopo di lucro che cerca di instillare nei giovani un senso civile e sociale. I casi che Alicia segue in tribunale manifestano diversi aspetti della sua etica professionale, una caratteristica abbastanza rilevante da fare sì che venga invitata a partecipare a un comitato che ha l'incarico di vigilanza etica giudiziaria a Cook County ("Blue Ribbon Panel", 3x19) [1]. Alicia è bravissima ad evitare dilemmi etici e allo stesso tempo compiere il suo dovere professionale nei riguardi del cliente: dovrebbe rivelare (o no) alle forze di ordine quello che sa dell'omicidio alla casa del cliente Colin Sweeney (Dylan Baker - un ruolo che lui riprende più volte) in "Hybristophilia" (1x22)? Cosa dovrebbe fare per non consegnare il cliente, che (forse) ha inventato una valuta non ufficiale a agenti del tesoro e che sarebbero felici di sottoporla a fermo per complicità ("Bitcoin for dummies", 3x13)? Però, scegliere in modo etico e fare sempre la "brava moglie" non significa che sia troppo buona per non giocare il suo asso (i suoi contatti politici) quando vuole convincere Diane e Will di assumere lei e non il rivale Cary (Matt Czuchry) nell'unico posto aperto a Lockhart & Gardner alla fine della prima stagione "Unplugged" (1x21). È una storia che si riprenderà alla fine della quarta stagione. Alicia si è guadagnata la reputazione di essere una persona comprensiva, ma non le mancano né amor proprio né spina dorsale. Quando viene finalmente a sapere della storia passata, si allontana da Kalinda, quasi l'unica amica della sua nuova vita, senza esitare e manda Jackie al diavolo quando si rende conto che la suocera le fa la spia.



Le scelte etiche di Alicia non si limitano al campo di lavoro. Lo spettatore è testimone della sua lotta psicologica. Quali sarebbero gli effetti di un divorzio sui figli Zach e Grace? E se non divorziasse? è troppo caro il costo del suo perdono? Quanto

facile sarebbe stato allontanare Alicia da Peter, farle iniziare una nuova vita tagliandola fuori definitivamente, farle odiare il marito? Una delle ragioni del successo della serie è che non sempre si arrende alla soluzione più facile. *The Good Wife* piuttosto coglie l'opportunità di sondare la psicologia della donna sdegnata senza levarle la sua dignità. Sono permessi a Alicia momenti di rabbia contro il marito (e la suocera protettrice, Jackie) ma i King (che, oltre a creare la serie hanno anche scritto quasi tutti i 90 episodi) non restano né sulla superficie psicologica né sulla fantasia collettiva della donna vendicativa. Nella prima stagione, con la rabbia e il senso di tradimento all'apice, sono concessi a Alicia flashback della sua vita privata e intima con il marito che la fanno di volta in volta felice, disperata, furiosa, insomma la gamma di sentimenti che si prova in momenti così. Margulies ne ha fatto oro sin dalla prima stagione ed è stata premiata come miglior attrice varie volte (Screen Actor's Guild, 2010, 2011; Primetime Emmy, 2011; e Golden Globe, 2010).

Nella quarta stagione, dopo aver chiuso la relazione breve e segreta con Will, Alicia considera seriamente un riavvicinamento con il marito e fa tutto quello che si addice ad una "brava moglie politica": aiuta Eli Gold, il manager della campagna elettorale di Peter (un personaggio forse basato sul "Padrino" politico del partito democratico, e attuale sindaco della città di Chicago, Rahm Emanuel), accettando di fare delle apparizioni pubbliche accanto al marito senza rivelare di averlo cacciato di casa; si morde la lingua anche riguardo il proprio ateismo (finché ci riesce) poiché si rende ben conto quanto non piaccia ai votanti; e quando può farlo senza compromettersi, cerca di dare appoggio a Peter con persone influenti.

Femminismo, femminilità e la telespettatrice

Siano della storia principale o degli intrecci minori, *The Good Wife* propone ritratti di donne (per la maggior parte americane) spaziando in uno spettro davvero ampio: età diverse, ambizioni diverse, razze e etnie diverse, fisici diversi, posizioni politiche diverse, ranghi sociali diversi, e via dicendo. È palese che *The Good Wife* punti su (e si vanti di) un pubblico femminile. Però, la CBS ha rischiato la sua quota di mercato quando ha molto irritato quello stesso pubblico nel 2011. All'inizio della terza stagione, trasformando il palinsesto settimanale, ha spostato la serie da martedì a domenica sera, una fascia oraria in cui subiva mille rinvii dovuti alla copertura della rete delle partite di football domenicale. La CBS ha cercato di rimediare in vari modi, posticipando tutta la programmazione serale di domenica di mezz'ora, cambiamento che ha a sua volta sconvolto chi cercava

di registrare qualcosa con DVR. Data la sua trama al femminile, è bene che alla fine si siano calmate le acque. Infatti, a considerarlo nel suo insieme, oltre a esporre così tanta varietà femminile, nei personaggi principali di *The Good Wife* si può identificare un arco anche generazionale che va, in ordine discendente, da Jackie Florrick, a Diane Lockhart, a Alicia (Cavanaugh) Florrick, a Kalinda Sharma, a Grace Florrick.

Con il cerchietto sui capelli a caschetto molto stile conservatore, giacca Chanel e espressioni patrizie, Jackie sembra all'inizio un po' la suocera malvagia, lontana dall'amata "Grams" di *Dawson's Creek* che la Peil ha anche interpretato. Come personaggio, Jackie non pare tanto sviluppato quanto la madre di Alicia, Veronica, pur facendo molte più apparizioni. Nonostante ciò, non viene relegata agli stereotipi. Mentre le prime due stagioni la presentano fredda, critica e troppo protettiva dell'idolo caduto di suo figlio (a quanto pare figlio unico), la terza e la quarta riescono a mettere in luce un'anziana più umana e decisamente più dimensionata. La guardiamo soffrire per problemi di salute (un ictus e la successiva convalescenza) e forse anche un inizio di morbo Alzheimer, il che fa molto preoccupare Eli Gold poiché Jackie, volendo sempre appoggiare la carriera politica del figlio, interviene spesso a eventi della campagna elettorale. Peter, da bravo figlio, cerca soccorso e assume, quantunque insolitamente per una donna anziana, *un* badante. Cristian, il bel badante straniero (cubano) di mezza età, è tipicamente sovra-qualificato per il lavoro, svolge le sue mansioni con molta pazienza e, pare, anche affetto. Jackie migliora sotto la sua cura, fino al punto che Eli non deve avere più paura di scatti pubblici imbarazzanti per il suo candidato. Trovando una ricerca sui preservativi sul computer di casa, Alicia pensa immediatamente a Zach come colpevole. Quando scopre che è stata la nonna a cercarle, si svela in Peter un'ipocrisia generazionale comune: i genitori si sono rassegnati a un unico amplesso e, assicurati di una generazione successiva, hanno smesso. Alla fine della quarta stagione, Peter prova a comprare la partenza di Cristian che, pur accettando furbamente l'assegno di Peter, non se ne va. Evviva la sessualità settuagenaria femminile!

Non sono tantissime le "named partners" negli studi legali negli Stati Uniti. Dall'episodio pilota, Diane Lockhart si auto-associa con Hillary Rodham Clinton e vale la pena menzionare che l'ultima era spesso riconosciuta per le sue capacità e intuito forensi dall'albo degli avvocati statunitensi. Sebbene in modo soft, Will rimprovera Diane nella prima stagione, dicendole che in passato con giovani colleghe come Alicia, Diane si era posta inizialmente come mentore per poi abbandonare il ruolo nel momento in cui si faceva più evidente la concorrenza. La Diane della prima stagione, infatti, si abbina bene a questa caricatura di una donna di una certa età che "ce l'ha fatta" e che è riuscita a rompere il "soffitto di vetro" contro cui le donne manager di successo si scontrano. Il barboncino che Alicia deve prendere in grembo per sedersi nell'ufficio di Diane nella prima stagione pare un po' esagerato. Ma come Jackie, è anche l'elegantissima Diane. Vestita sempre da capi firmatissimi (Escada, Prada, Dior, Givenchy, delle volte perfino qualcosa di leopardato giusto per far

vedere che il suo stile non è troppo “da anziana”), il personaggio si approfondisce lungo le stagioni. Se in aula si presenta sempre molto signora, è però una “iron lady” con una grinta altrettanto ferrea. Ma l’accezione di iron lady non è affatto un richiamo a Maggie Thatcher. La politica di Diane è trionfalmente e spudoratamente liberale, e tutti i colleghi e clienti lo sanno. Infatti, Peter la sta vagliando come possibile giudice per la corte suprema dello stato dell’Illinois, qualora lui dovesse essere eletto governatore. Chi, allora, avrebbe mai previsto l’attrazione verso Kurt McVeigh (Gary Cole in un ruolo che riprende più volte), perito di balistica, sostenitore lealissimo (se non addirittura accanito) del diritto di possedere armi? Chi avrebbe mai visto Diane, portando tacchi di Ferragamo, in mezzo ai boschi nella casupola di legno super rustica di Kurt? Evidentemente gli opposti si attraggono. Ma forse, dopo aver fatto una carriera brillantissima, ha pagato abbastanza debiti per permettersi una vita privata come vuole lei senza troppa paura di ripercussioni? Forse lo stesso vale per la sua politica.

Da protagonista, Alicia, come si è notato, è sempre stata presentata nella sua ricchezza. In una discussione dei modi in cui la serie rappresenta il femminismo e la femminilità, va menzionato anche quando tocca a Alicia fare da mentore a Lockhart & Gardner. Nell’episodio “Marthas and Caitlins” (3x5) si scopre un leggero pregiudizio da parte di Alicia. Affidatole il compito di assumere una nuova collega giovane, mostra la sua preferenza per la brava e studiosa (e mora) Martha e non la evidentemente meno preparata Caitlin D’arcy (Anna Camp, *The Mindy Project, True Blood, The Help, Pitch Perfect*). Si potrebbe scusare Alicia della debolezza narcisista: scegliere la mora seria invece della bionda apparentemente frivola, rivela una parziale propensione per clichés, ma pare anche un gesto di auto-convalidazione, cioè, scegliere se stessa. Però, Caitlin (che, guarda caso, è anche la nipote di uno dei partners di Lockhart & Gardner) pone certe sfide alle idee di Alicia sulla donna che lavora. Con la tutela di Alicia (e anche senza), Caitlin si dimostra astuta e perspicace o perlomeno decisamente sulla via per esserlo. Quando sceglie di sposarsi e smettere di lavorare è un brutto colpo per Alicia, che vuole avvertire la giovane collega (nella quale forse si è finalmente rispecchiata?) delle difficoltà che si incontrano se si vuole tornare a lavoro. Lo scambio tra Caitlin e Alicia rappresenta anche uno scontro generazionale. Caitlin non è assolutamente anti-feminista, ma la si potrebbe descrivere come la non-femminista che

simboleggia un'intera generazione di giovani americane che si riferisce al femminismo come "the f-word," quella parolaccia che significa donne stridule e non-truccate con cui non vogliono allinearsi. Giovani che, in altre parole, concepiscono il femminismo come armatura desueta in una battaglia ormai persa. Dovunque vada, comunque si presenti, Kalinda Sharma, venticinquenne, suscita commenti. Oltre Alicia, è forse il personaggio più dimensionato, benché si sappia pochissimo del suo vero passato. Come Margulies, Panjabi è stata spessa lodata (e ha vinto anche lei vari premi come miglior attrice non protagonista). La fluida e leggermente libertina sessualità del personaggio confonde chi non lo apprezza. Anche le gonne corte e le camicette strette confondono. Incontrandosi per la prima volta con il costumista prima dell'inizio delle riprese, Panjabi aveva detto di vedersi vestita da maschiaccia: jeans, stivali, uno stile informale che avrebbe indicato più le capacità e meno l'apparenza. Sono rimasti gli stivali, ma molto più di moda e abbinati quasi sempre con la gonna e spesso ad una giacchetta di pelle, quasi come se quest'ultimo capo la rendesse più soft. È invece durissima, come dimostrano le sue azioni con il concorrente di Lockhart & Gardner, Blake Calamar. Kalinda non molla mai finché non ottiene le informazioni che servono alla sua indagine. Nella prima stagione Kalinda, aprendosi il primo bottone, dice ad un'Alicia incuriosita, che il seno è «più potente di un mandato giudiziario». Se serve o solo se vuole, seduce (la collega in procura, l'agente dell'FBI, Cary quando lavora per il PM, e così via). Quando Alicia la manda al diavolo, Kalinda non si scusa per quello che aveva fatto. Nella quarta stagione arriva dal nulla il suo ex-marito Nick con cui pare avere un rapporto con dinamiche BDSM. È chiaro come Kalinda, come d'altronde Caitlin, faccia le sue scelte.

Come si comportano le ragazze? La più importante sfida che Grace (*nomen omen*) pone alla mamma è la sua curiosità nella fede. Scopriamo durante la campagna elettorale per governatore nella quarta stagione che Alicia è atea convinta e non ci vuole molto per capire che grande educazione religiosa non c'è ne stata in casa Florrick. Non viene naturale a Alicia allora sentire la figlia ascoltare musica Cristiana, o vederla guardare video su Youtube di leader del movimento della gioventù cristiana. Infatti, l'unico momento di grande panico per la figlia si presenta quando Grace decide di andare in chiesa con un amico senza avvisarla, perdendo la copertura telefonica, e sembrando scomparsa. È chiaro come Alicia si fidi del buon senso di sua figlia, che solitamente non fa capricci, fatto importante in una serie che

ritrae tante donne che prendono decisioni rendendosi benissimo conto delle conseguenze che sono pronte ad accettare.

The Good Wife gives good tech

La capacità di *The Good Wife* di rappresentare i vari livelli dell'importanza della tecnologia nella vita sia giuridica sia quotidiana ha attirato molta attenzione. Lodando la serie, ha notato Emily Nussbaum sul periodico "high-brow" «The New Yorker» [2] che «*The Good Wife* is to the digital debate as *The Wire* is to the drug war». Non è del tutto giusto. Nella serie di David Simon della HBO la droga funzionava da motivatore, quasi da protagonista, a promuovere l'azione della storia, ma Lockhart & Gardner non si specializza nel campo della tech law e molte sono le questioni giuridiche che lo studio deve affrontare. Nondimeno, la tecnologia, specialmente le telecomunicazioni e i social media, sono operanti in ogni episodio per quasi ogni personaggio: Alicia che si tiene in contatto con i figli tramite il fedele BlackBerry che costituisce, come il telefonino, il famoso "cordone ombelicale" dei genitori di oggi (ma che le permette anche di fare la working mom), Eli che digita furiosamente sul BlackBerry messaggi a giornalisti prima che facciano scoop e scoppino altri scandali, Zach che crea un video virale per la campagna elettorale del padre, Alicia che cerca di scoprire di chi sono certi Tweets per un caso di calunnia che sta seguendo e, date le sue mansioni a Lockhart & Gardner, nessuno è più preparata di Kalinda, le cui indagini sono molto agevolate dagli sviluppi tecnologici. Perfino Jackie, come si è notato sopra, riesce a varcare la divisione digitale usufruendo di internet. Se le nonne se la cavano con una ricerca semplice su internet, forse la CBS, volendo farsi perdonare dal suo pubblico femminile per gli effetti sulla serie degli slittamenti di programmazione la domenica sera a causa di football, non doveva mettere sul proprio sito le indicazioni per far capire alle telespettatrici come utilizzare il DVR per evitare interruzioni spiacevoli, come invece è successo.
Oltre ad operare sullo sfondo di ogni episodio, la tecnologia ha fornito le basi della storia principale di alcuni episodi. In "Net Worth" (2x14), Lockhart & Gardner cerca di difendere uno sceneggiatore (Aaron Sorkin?) contro le accuse di un programmatore famosissimo e ricco sfondato (Mark Zuckerberg?). Grazie agli elementi globali inerenti internet, certi casi lasciano Lockhart & Gardner praticare la legge internazionale: "Great Firewall" (2x16) espone la censura di dissidenti dal governo cinese e "Live From Damascus" (3x15)

prende come soggetto le responsabilità giuridiche di aziende statunitensi i cui prodotti vengono utilizzati da governi autoritari, i quali li impiegano per sopprimere attivisti. Ma l'autoritarismo si trova anche negli USA. L'avvocato Dylan Stack, presentato nella terza stagione in "Bitcoin for Dummies" (3x13), torna la stagione successiva in "Rape: A Modern Perspective" (4x20). L'episodio tratta di un caso di stupro, che pare echeggiare un vero caso avvenutosi a Steubenville nello stato di Ohio in agosto 2012. La vittima vorrebbe utilizzare alcuni suoi Tweets come evidenza della violenza che ha subìto. Quando il giudice lo vieta, gli "amici" di Stack, che si presentano come soci del "movimento" Anonymous, fanno del loro meglio per attirare l'attenzione del pubblico sul caso. Come sempre attualissima di contenuto, *The Good Wife* si serve dell'episodio per commentare anche la morte prematura del geniale programmatore Aaron Swartz che, inseguito da agenti federali per infrazioni relative alla proprietà intellettuale per aver scaricato migliaia di saggi da internet, si è impiccato in gennaio 2013.

Note

[1] Va notato che si può sempre identificare la stagione di cui fa parte un episodio particolare: i titoli degli episodi della prima stagione sono fatti da un'unica parola, della seconda stagione da due parole, della terza da tre, e così via.

[2] Emily Nussbaum, *How The Good Wife became the first great series about technology*, «The New Yorker», March 5 2012, (consultato il 12 giugno 2013).

Bibliografia

Miranda Neubauer, *Aaron Swartz and Anonymous in "The Good Wife"*, su *Techpresident* (consultato il 3 luglio 2013).

Jane Ridley, *Pain of Eliot Spitzer scandal for ex-governor's wife Silda recalled in new CBS show The Good Wife*. (September 2, 2009) (consultato il 15 giugno 2013).

Matt Seitz, *How The Good Wife Became one of TV's best shows*, «Mystery Scene» n.119 (2011), 18.

Bitter Success, *The Good Wife: Non-Lawyers Behind That Lawyer Show*, su *Bitter Lawyer* (consultato il 2 luglio 2013).

Per approfondire

Charles de Lauzirika, *The Education of Alicia Florrick: Making Season One* (2011).

di Giada Da Ros

THE NEWSROOM

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***The Newsroom***

Anno 2012 (USA)

Stagioni 1 (10 episodi) rinnovata

Network HBO

Creatore Aaron Sorkin

Cast principale

Jeff Daniels è Will McAvoy

Emily Mortimer è Mackenzie MacHale

Sam Waterston è Charlie Skinner

John Gallagher Jr. è Jim Harper

Alison Pill è Maggie Jordan

Thomas Sadoski è Don Keefer

Olivia Munn è Sloan Sabbith

Dev Patel è Neal Sampat

La Trama

Dopo alcune settimane di vacanza che fanno seguito a una sua partecipazione a un dibattito politico pubblico, il giornalista Will McAvoy torna al lavoro e scopre che gran parte del suo staff se ne è andato, compreso il suo produttore esecutivo Don. Il presidente della rete televisiva per cui lavora, Charlie Skinner, lo informa che ha assunto come sua nuova produttrice esecutiva MacKenzie MacHale. Will non ne è felice perché in passato hanno avuto una storia e lei lo ha tradito. Dalle 8 alle 9 di sera Will deve attenersi a quello che lei vuole, ma la informa che contrattualmente ha rinunciato a una gran somma di denaro all'anno in cambio della possibilità di licenziarla a piacimento al termine di ogni settimana, se così desidera. Decidono di mettere da parte il proprio passato per realizzare ogni sera un notiziario nuovo, che abbia rilevanza per il Paese. MacKenzie porta con sé alcune persone di fiducia, in particolare il

Will McAvoy è l'anchorman di Atlantis Cable News

produttore Jim Harper, e promuove Maggie, che è una assistente di Will e la ragazza di Don, che diventa produttrice associata. Le notizie incombono e la redazione (the newsroom) - che include Neal, deputato a scrivere il blog di Will, e Sloan, analista di notizie finanziarie - si mette al lavoro.

L'autore

Aaron Sorkin è nel gotha degli autori televisivi americani. Ha ricevuto riconoscimenti anche nel cinema con l'Oscar per la sceneggiatura di *The Social Network* e la sua popolarità come sceneggiatore è mainstream a sufficienza da consentire che un programma per adolescenti come *Gossip Girl* (CW, 2007 - 2012) lo citi (stagione 5) come colui a cui sarebbe stata affidata la stesura del copione del romanzo scritto da uno dei protagonisti della serie. È tanto criticato quanto è apprezzato. I suoi copioni sono costruiti intorno ai dialoghi, rapidi, frizzanti, eruditi, letterari, che sono l'elemento centrale delle sue narrazioni: sono ping-pong fra punti di vista diversi e, sebbene talvolta risulti anche verboso, i suoi sono "fuochi d'artificio verbali" - solo Amy Sherman Palladino (*Gilmore Girls, Bunheads*) sul piccolo schermo compete con lui in questo senso; è iper-comunicativo, e in questo è stato paragonato a David Mamet, pur essendo contemporaneamente molto diverso, perché non gira attorno agli argomenti con mille parole esprimendo di fatto l'incomunicabilità, ma in qualche modo centra l'obiettivo del comunicare e per lui la conversazione è l'azione; il suono, la musicalità del confronto verbale è importante quanto il contenuto di quello che viene detto (i suoi studi sono nel campo del teatro musicale); ha brevettato ed elevato a forma d'arte in TV quello che è chiamato *walk-and-talk*, ovvero una lunga carrellata senza tagli in cui si parla mentre si cammina e ci si sposta da un luogo all'altro con più personaggi che possono entrare e uscire dalla conversazione lungo il tragitto - la serie *30 Rock* (5x18) ne ha fatto una parodia, con la complicità dello stesso Sorkin, che era una guest-star nell'episodio (vedi il video qui); i suoi personaggi si lanciano anche volentieri in corposi monologhi, tante volte veri e propri predicozzi – e in questo senso rivaleggia con David E. Kelley (*Picket Fences, Ally McBeal, The Practice*); mostra dilemmi etici e morali, oltre che professionali; i suoi personaggi sono costantemente sotto pressione, e cercano di fare la cosa giusta; è molto retorico, sia nel senso che usa un metodo misurato

L'autore Aaron Sorkin.

e osservato nell'oratoria e mira alla persuasione, quanto nel senso che è ampolloso ed enfatico; è fortemente politico, di sinistra americana, quindi democratico, è partigiano e tende a sminuire e ridicolizzare la controparte; è idealista e crede nell'impegno civile e sociale; ama gli argomenti impegnati e difende ferocemente la cosiddetta élite colta contro lo snobismo anti-intellettuale; è molto patriottico e nostalgico nei confronti di un'età dell'oro americana che forse non è mai esistita; è sessista e maschilista, scrive donne forti e colte, ma professionalmente ed emozionalmente le dipinge spesso anche inette e deboli in modo in cui non fa per gli uomini; è appassionato; le sue vicende hanno una venatura da commedia romantica, con storie d'amore non corrisposto fra persone che lavorano insieme; è pedagogico; vede il luogo di lavoro come una famiglia e ritiene che vada bene essere soli fintanto che quella non manca; non è realistico, ma sognatore alla Frank Capra o, si è anche detto, alla Stanley Kramer, e scrive le cose non come sono ma come dovrebbero essere o come sogna che siano; spinge lo spettatore a riflettere… Quando si pensa ad Aaron Sorkin sono in sintesi queste le caratteristiche a cui si pensa, messe qui volontariamente alla rinfusa, con polarità di valutazioni mischiate, poiché spesso così le si ritrovano nei suoi lavori, insieme. È celebrato e celebrabile, disprezzato e disprezzabile, contemporaneamente. Questi tòpoi stilistico-contenutistici si ritrovano puntuali anche nella sua ultima fatica, *The Newsroom*, serie ambientata nel mondo del giornalismo televisivo. *Sportsnight* (ABC, 1998 - 2000) mostrava il dietro le quinte di un programma televisivo sportivo; *The West Wing* (NBC, 1999 - 2006) mostrava il dietro le quinte della politica seguendo le vicende dello staff del presidente degli Stati Uniti alla Casa Bianca; *Studio 60 on the Sunset Strip* (NBC, 2006 - 2007) mostrava il dietro le quinte di un varietà comico. Ora *The Newsroom* (HBO, 2012 -) ci porta dietro le quinte di un notiziario, News Night, su un fittizio canale via cavo chiamato ACN, Atlantis Cable News ma, pensando in inglese in modo sonoro alla "C" con una "esse", viene da pensare Aaron Sorkin News. C'è stato il consenso degli addetti ai lavori dell'ambiente che viene dipinto (di Dan Rather, ad esempio) ma diversamente dal passato questa

Il cast di The West Wing, noto successo firmato da Aaron Sorkin.

serie non è stata accolta positivamente dalla critica nonostante la rete, nel pubblicizzarsi, ne abbia selezionato ad arte solo le parti positive. Su Metacritic ha ricevuto un punteggio di un mero 57/100. In effetti è, almeno alla prima stagione, la più debole delle serie ideate da Sorkin: non c'è niente che non abbia già detto altrove, e meglio. Due osservazioni sono fondamentali. La prima riguarda il canale di messa in onda. Per la prima volta per lui si tratta della HBO. Dire HBO significa dire grande libertà autoriale, e larghezza di possibilità nel mostrare violenza e sesso, nell'usare parolacce, nel trattare argomenti controversi. Eppure, in questa prospettiva, si potrebbe ben dire che Sorkin si sia avvantaggiato molto poco di questa nuova acquisita liberalità, poiché non mostra niente di tutto questo in misura maggiore di quanto non abbia fatto sulla ABC o sulla NBC (quantomeno per quel che il pubblico può vedere: in passate interviste ha rivelato che il problema maggiore con la ABC aveva sempre riguardato scelte di montaggio). Se la tagline della rete è "It's not TV. It's HBO", qui ben potremmo rivoltarla nel dire "It's not HBO. It's Sorkin". Allo stesso tempo però non si può non domandarsi se, con la polarizzazione politica se non partitica fra i network americani, non sia ora solo la HBO - quindi un canale via cavo, che come tale ha garantita la sopravvivenza dagli abbonamenti e non dagli introiti pubblicitari - il luogo in cui questi contenuti e queste tematiche, e proprio l'attacco a quella polarizzazione, possono esternarsi. La seconda osservazione riguarda proprio l'andare dietro le quinte. La fascinazione dell'autore per il piccolo schermo è dimostrata anche dal suo portare a teatro l'opera *The Farnsworth Invention* – l'invenzione di Philo Farnsworth è proprio la televisione. In una intervista all'«Hollywood Reporter» ammette:

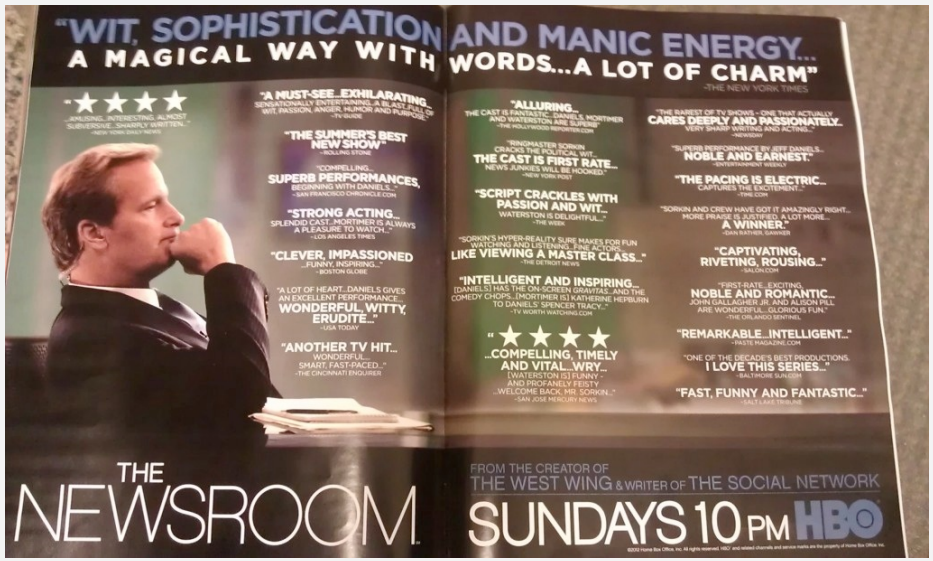
Il cast di The Newsroom.

Trovo la televisione live in qualche modo molto romantica. Non sono sicuro del perché. Questo è il terzo programma che faccio sulla televisione live, e c'è qualcosa nel fatto di fermare tutto alle ore 8 e pensare 'ora devi fare questo per un'ora', così che per quell'ora o sei in controllo o non lo sei. Mi diverto anche molto a scrivere quegli episodi in cui tutto va male. Mi piace anche molto scrivere di persone le cui vite sono un casino eccetto che per quell'ora la sera in cui riescono a far giusto, e sono

lassù in quella casa negli alberi che è un grattacelo di New York, e trasmettono un segnale nella notte nel mondo. C'è qualcosa in quell'immagine che trovo molto romantica.

L'America non è il più grande Paese al mondo

Se si esclude il pilot che ha una cold opening su cui tornerò, le puntate non hanno mai un teaser ma si aprono sempre, dopo il "previously", con la sigla - ce ne sono due versioni – prima e seconda - ma il discorso non cambia. È stata una scelta creativa adottata episodio per episodio, ma che potrebbe essere diversa nella puntate successive alla prima stagione. Gli opening credits, sotto una musica strumentale un po' alla maniera in cui pure è stato fatto per *The West Wing*, con la quale peraltro ci sono altri parallelismi, partono con immagini di veri notiziari e veri giornalisti (Edward Murrow, Walter Cronkite, Dan Rather, Chet Huntley, Don Hewitt) per passare poi a quelli fittizi della serie, accompagnati dal nome degli attori che li interpretano. E nelle immagini prevalentemente in bianco e nero della vita vera, si insinuano e poi prendono il sopravvento quelle a colori della vita di finzione. Questo genere di accostamento fra finzione e realtà è sicuramente la moda del momento, essendo adottato da numerose altre serie contemporanee come *Homeland* (Showtime, 2011 -), *Boss* (Starz, 2011 - 2012), *Treme* (HBO, 2010 -). Non c'è dubbio però che sia una scelta estetica precisa che ha un valore programmatico che è doppio: da un lato infatti si vuole stabilire che questi giornalisti saranno sì di finzione, ma hanno una valenza reale, o quantomeno realistica, nello svolgere il proprio lavoro; dall'altro le loro figure si caricano dell'eredità di quelle persone reali che sono viste come modelli da emulare e del cui passato si appropriano, sfruttando le immagini a proprio vantaggio come fossero un sigillo di autorità a garanzia della propria autorevolezza – altri veri giornalisti vengono esplicitamente citati durante il programma con la stessa funzione (Reasoner, Brinkley, Buckley, Russert…).



Stralci di critiche usate per promuovere il programma (che danno l'impressione che i giudizi siano tutti solo positivi).

La sola cold opening della prima stagione la abbiamo nel pilot. Tradizionalmente Sorkin la utilizza per dare enfasi a un elemento particolare: qui è la presentazione dell'anchorman di News Night, Will McAvoy, che ha una sorta di epifania. La sua decisione di

cambiare improvvisamente atteggiamento rispetto al passato è quello che mette in moto le vicende. Quello che vediamo in partenza è un uomo in scacco. Come professionista viene descritto come il Jay Leno del suo campo, ovvero come qualcuno di bravo a fare il suo mestiere, ma anche qualcuno di perennemente neutrale, innocuo perché attento a non pestare i piedi a nessuno, cauto nel prendere posizione. Nell'incipit si trova, anche fisicamente, nel mezzo di una discussione: da un lato c'è un democratico e dall'altro un repubblicano, con un professore universitario a fare da moderatore davanti a un pubblico di studenti. Se in *The West Wing* l'uomo che ha visibilità

Will McAvoy, Charlie Skinner, MacKenzie MacHale e al computer Neal Sampat.

per il gruppo che lavora, ovvero il presidente, entra in scena citando dalla Bibbia «Io sono il signore Dio tuo. Non avrai altro Dio al di fuori di me», emblematico del suo ruolo di potere, qui l'uomo che ha visibilità, ovvero il giornalista amato da tutti, si trova assediato da ogni parte. Una studentessa si alza e domanda di spiegare che cos'è che fa dell'America il più grande Paese al Mondo. Il democratico risponde che i motivi sono la diversità e l'opportunità e il repubblicano che sono la libertà e ancora la libertà. Girata la domanda a Will, lui vorrebbe astenersi, nicchia, ma viene pungolato a dare un'autentica risposta. E qui si rivela nella sua posizione di scacco che diventa occasione di trasformazione. La risposta che lascia tutti gelati e ammutoliti, e la frase che all'esordio ha fatto discutere sulla serie, è: «L'America non il più grande Paese al mondo, professore. Questa è la mia risposta». "L'America non è il più grande Paese al mondo" non è un'affermazione che sorprenda più di tanto un non-americano, ma nel Paese a Stelle e Strisce, imbevuto di retorica autocelebrativa, è qualcosa di profano, di impensato, di shoccante. E dopo il silenzio, arriva la spiegazione, e si hanno qui in nuce tutta l'estetica e l'etica sorkiniana. McAvoy, dopo aver congedato senza troppe cerimonie le risposte date dai candidati, chiosa:

E lei, signorina [2]*, nel caso in cui accidentalmente un giorno capitasse in un seggio elettorale, ci sono delle cose che dovrebbe sapere. Una di queste è che non c'è assolutamente nessuna prova a sostegno dell'affermazione che siamo il più grande Paese*

al mondo. Siamo settimi in alfabetizzazione. Ventisettesimi in matematica. Ventiduesimi in scienze. Quarantanovesimi nell'aspettativa di vita. Centosettantanovesimi in mortalità infantile. Terzi nel reddito familiare medio. Al numero quattro nella forza lavoro e al numero quattro nelle esportazioni. Siamo al primo posto al mondo solo in tre categorie: numero di cittadini incarcerati pro capite, numero di adulti che credono che gli angeli siano reali, e spese per la difesa, dove spendiamo di più dei più vicini ventisei Paesi combinati, venticinque dei quali sono alleati.

Ora, niente di questo è colpa di uno studente di college di vent'anni, ma lei è nondimeno senza dubbio un membro della peggiore, punto, generazione, punto, di sempre, punto. Perciò quando chiede che cosa ci rende il Paese più grande al mondo, non so di che cazzo stia parlando. Di Yosemite?

E poi comincia con una seconda parte, dopo la pars destruens, c'è una pars construens:

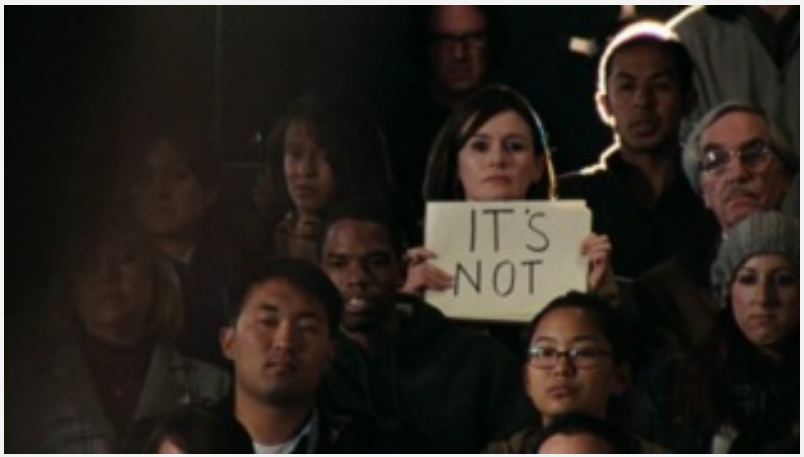
Certo, lo eravamo. Lottavamo per ciò che era giusto. Combattevamo per ragioni morali. Passavamo leggi, annullavamo leggi, per ragioni morali. Dichiaravamo guerra alla povertà, non ai poveri. Facevamo sacrifici. Ci importava dei nostri vicini. Sostenevamo con il denaro quello in cui dicevamo di credere. E non ci battevamo mai il petto. Abbiamo costruito grandi cose, fatto avanzamenti tecnologici pazzeschi, esplorato l'universo, curato malattie, e abbiamo coltivato i più grandi artisti al mondo e l'economia più grande al mondo. Siamo arrivati alle stelle.

Jim, Maggie e Don, protagonisti di un triangolo amoroso.

Abbiamo agito come uomini. Aspiravamo all'intelligenza. Non la sminuivamo – non ci faceva sentire inferiori. Non ci identificavamo sulla base di chi avevamo votato alle ultime elezioni, e non ci, oh, non ci spaventavamo così facilmente. Siamo stati in grado di essere tutte queste cose e di fare tutte queste cose perché eravamo informati. Da grandi uomini. Uomini che erano riveriti. Il primo passo nel risolvere ogni problema è riconoscere che ce n'è uno. L'America non è più il più grande Paese al mondo. È sufficiente?

Qui troviamo il Sorkin che indicavamo come patriottico, partenalistico-sciovinista, idealista, laudator temporis acti, e tutto quanto lo abbiamo descritto all'inizio. Ed è lui stesso a fare un'analisi di questa scena per noi (anche con la parte subito antecedente, qui non riportata), e di come sia costruita. Come in un musical, una canzone funziona al meglio quando il

personaggio deve cantare, non ha altra scelta: lo stesso funziona con un lungo discorso, si forza il personaggio al di fuori dello schema del dialogo. Ci si libera delle opinioni appena espresse dalle due parti contendenti che sono diventate semplici rumori. Si usa una parolaccia o comunque del linguaggio inappropriato per segnalare che non c'è più un filtro. Si enumerano i fatti con più di un proposito: supportare l'argomentazione, rivelare l'eccezionalità del personaggio perché non tutti avrebbero questo genere di erudizione, e dare musicalità - questo è l'allegro. Poi si rallenta per dar spazio al suo dolore, utilizzando una tecnica oratoria di vedo-nonvedo chiamata "gli opposti che fluttuano". E ritmicamente si lascia la presa perché non stai più mettendo alla prova l'orecchio, ma vuoi che la gente ascolti, veramente. Infine si risolve la melodia, finendo su una nota tonica o su una dominante, e Will termina dove ha cominciato, e in chiusura si rivolge di nuovo al moderatore per indicare che ha appena "cantato un'aria".



Will, durante il dibattito politico, vede MacKenzie reggere un cartello.

Il senso di questa scena viene rafforzato dal fatto che viene ripresa anche in chiusura della prima stagione. Nel pilot Will si era lanciato in quel monologo anche perché nel pubblico aveva visto una donna con dei cartelli su cui, in risposta alla domanda posta dalla studentessa, si diceva "It's not, but it can be" ("Non lo è, ma può esserlo"). Nella season finale, Will scopre che non era uno scherzo del suo subconscio a fargli vedere quella scritta, ma a reggere effettivi cartelli era MacKenzie, la sua ex-fidanzata che lo aveva tradito e che ora con l'esordio della serie è stata assunta come produttrice del suo programma dal presidente del network Charlie Skinner per lavorare con lui gomito a gomito. Ma si va oltre, spiegando il senso ultimo di quella filippica. In passato per scaramanzia le ultime puntate delle prime stagioni di Sorkin hanno sempre avuto lo stesso titolo, "What kind of day has it been?". Qui ce se ne distacca e l'ultimo episodio della stagione è intitolato "The Greater Fool" (1x10), che in italiano potremmo tradurre "Il fesso più grande". Un giornalista incaricato di scrivere per una rivista un profilo su McAvoy, lo definisce proprio così e così intitola il suo pezzo su di lui. Finito pure in ospedale per un acuto caso di ulcera allo stomaco, Will è inizialmente risentito e dispiaciuto di essere stato definito in questo modo, anche perché in fondo ritiene che ci sia del vero in quella definizione che danno di lui. Tutti gli dicono che è nonsense. Poi però Sloan, reporter di

Copertina di giornale dedicata, nella diegesi del programma, al giornalista Will McAvoy.

notizie finanziare per il network, gli fa notare che “il fesso più grande” è un termine gergale economico, e in termini ipersintetici gli spiega che cosa significa. Wikipedia dice che è il credere di fare un investimento discutibile, poiché si ritiene che il prezzo speso non valga quello che uno ha comprato, ma è un investimento fatto ugualmente perché si ha fiducia di essere in grado di vendere ciò che si è comprato ad un prezzo ancora più elevato a un “fesso più grande”. Sloan glielo traduce in termini personali: è «qualcuno con la perfetta mescolanza di auto-illusione ed ego da pensare che può avere successo lì dove gli altri hanno fallito. Questo intero Paese è stato fatto da fessi più grandi». Questo è fondamentale per la conclusione, sia da un punto di vista narrativo che autoriale. Ricompare la studentessa che aveva posto a Will la fatidica domanda, e vuole farsi assumere. Will chiede che cosa la spinga a cercare lavoro da loro e la sua risposta è che vuole essere anche lei una “fessa più grande”. A quel punto lui pretende che lei gli riponga la stessa domanda dell’incipit: che cos’è che rende l’America il più grande Paese al mondo? «You are», «sei tu», risponde Will, e la fa assumere. È essere il fesso più grande, è l’idealismo, è il pensare al di là di quello che si crede possibile con un pizzico di incoscienza quello che rende grandi. In questo modo il titolo dell’episodio diventa un commento meta-testuale e una sorta di apologia della propria poetica da parte di Sorkin, una sorta di risposta diegetica a critiche extra-diegetiche. Nell’intervista del luglio 2012 a Fresh Air con Terry Gross dice:

Mi piace scrivere di eroi che non indossano mantelli o travestimenti. È “aspirazionale”. La sensazione è “cavoli, sembra il mondo reale e lo senti come il mondo reale. Perché non può essere il mondo reale?” Sai, in questo caso, lungo il corso della serie, è proprio utilizzata la metafora di Don Chisciotte, vengono usati tanti tipi di perdute città immaginarie. Il nome della compagnia è Atlantis. Parlano di Camelot. Parlano di Brigadoon. E il programma è stato pensato come una fantasia posta sullo sfondo di eventi molto reali e spesso molto seri.

Idealismo e romanticismo

In quella stessa intervista subito prima confessa che gli piace «scrivere in modo idealistico e romantico». Accosta, come facce di una stessa medaglia, idealismo e romanticismo, aspetto

professionale e personale. E nell'ultima puntata lavora anche su questo secondo aspetto. In particolare voglio mettere la lente di ingrandimento su Maggie, la giovane produttrice esecutiva di News Night. La prima stagione costruisce un vero triangolo fra lei, Don, l'ex produttore esecutivo con cui lei è impegnata, e Jim, un nuovo produttore che si innamora di lei. Nell'ultima puntata Don è intenzionato a chiedere a Maggie di andare a vivere con lui; Jim qualche puntata prima aveva cercato di confessare a Maggie i suoi sentimenti, ma era stato frainteso finendo per fare coppia con la sua coinquilina e amica, Lisa, e alla fine ha deciso di non parlarne più e di impegnarsi a cercare di conoscere meglio quello che piace a Lisa – e a Lisa piace *Sex and the City*, tanto che i colleghi e amici consigliano a Jim, che è digiuno in proposito, di fare uno di quei tour che vengono organizzati sui luoghi della serie; Maggie, che ha intuito i sentimenti di Jim per lei, si rende conto di amarlo anche lei, ma non intende dirglielo per non ferire Lisa. Quello che accade è che Maggie va in un locale con Lisa a bere qualcosa e, parlando, le fa capire quello che in realtà pensa. Lisa se ne va in malo modo, e Maggie esce in fretta dal locale per seguirla. Un autobus si ferma inzuppandola d'acqua e c'è la seguente scena:

Maggie bagnata dal passaggio di un autobus che fa un tour sui luoghi della serie TV Sex and the City.

Guida turistica di *Sex and the City*: *alla vostra sinistra c'è la famosa casa di mattoni rossi dove Carrie Bradshaw ha vissuto, amato e perduto. Grazie a Carrie abbiamo tutti potuto vivere la tipica vita di una donna single a New York!*

Maggie (seccata e arrabbiata): *No, non lo avete fatto! Io sono una tipica donna single a New York! Non indossi tacchi alti al lavoro, perché il lavoro della donna tipo non comporta esclusivamente qualche vernice in una galleria! E so che Carrie deve aver fatto quintalate di soldi nello scrivere la sua rubrica di 800 parole per un giornale che nessuno ha mai sentito nominare, ma io ho appena speso i miei ultimi sette dollari per prendere un boccone con la mia migliore amica, che, a proposito, non è disponibile alle 3 del pomeriggio di un mercoledì per consolarmi riguardo a qualche ragazzo perché anche lei ha un lavoro! E soprattutto, quando ti innamori di un uomo e lui sta*

uscendo con la tua migliore amica, non funziona! Le cose vanno veramente male!

A questo punto, molto inaspettatamente (anche per lo spettatore), dal secondo piano dell'autobus spunta la testa di Jim che ha sentito tutto e ha capito, scende e si baciano. Qui la scrittura distanzia *The Newsroom* da *Sex and the City* (HBO, 1998 – 2004) con il proposito di sottolineare il realismo a cui si aspira, allo stesso tempo però si opta per una soluzione romantica, di lieto fine (anche se solo temporaneo) per gli innamorati. C'è inoltre una specifica intertestualità verticale [2], ovvero l'esplicito riferimento ad un altro testo, non solo verbale, ma anche visuale: nella sigla di apertura di *Sex and the City*, Carrie viene bagnata d'acqua proprio da un autobus di passaggio, cosa che succede qui a Maggie. Quindi qui Maggie è Carrie, solo una Carrie diversa. Una Carrie che pur rivendicando per sé una realtà non ideale e puramente immaginata, ha garantita una sorta di ideale personale in un fortuito momento molto romantico. Tra l'altro nella sigla di *Sex and the City* l'acqua si ferma subito prima di colpirla, qui invece la inzuppa miseramente, a sottolineare che la prima è una favola, questa invece è la versione reale di quella favola.
Nello scarto e nella tensione fra idealismo e realtà si costruisce anche la figura del giornalista mostrato mentre si sforza di essere professionalmente al suo meglio, guidato dal proprio ethos deontologico, ma pressato da numerose altre esigenze. Per mostrarcelo *The Newsroom* ha fatto una scelta narrativa ed estetica precisa: ha deciso di raccontare le vicende andando indietro nel tempo a partire dal 2010 (lo stesso ha fatto, in modo diverso, *Treme*). Questa scelta è stata criticata osservando che poteva essere un facile modo per rendere i giornalisti più veloci e svegli a capire le situazioni rispetto a quelli reali. In realtà l'intenzione non è stata quella. La prima esigenza era quella di avere storie vere. Non volevano dover inventare fatti, volevano che fossero notizie realmente accadute, con la possibilità di utilizzare footage dei notiziari reali: il disastro della perdita di petrolio nel Golfo del Messico, l'SB 1070, la rivoluzione egiziana del 2011, il disastro nucleare di Fukushima, le dichiarazioni di Rick Santorum su matrimoni gay, la morte di Osama Bin Laden, la crisi del tetto sul debito pubblico, lo scandalo Weiner - vicenda peraltro toccata anche da *Homeland* - il processo a Casey

Jim e Maggie si baciano.

Anthony, le leggi sull'identificazione dei votanti, le intercettazioni telefoniche… Si sono volute prendere vere storie che hanno costruito il dibattito pubblico americano e notizie che avessero autentica risonanza per lo spettatore. È dai tempi di *Lou Grant* (CBS, 1977 – 1982) che non si ha la rappresentazione in TV di giornalismo davvero serio [3]. Questi professionisti mostrano il mondo in una stanza (così come è stato nelle altre produzioni sorkiniane): il mondo esterno è filtrato e descritto attraverso quello che accade a un manipolo di persone che ce lo raccontano. Le discussioni intorno a un tavolone - negli anni Ottanta giornalisticamente ne aveva mostrate in modo molto più frivolo, leggero e anche pedestre *Glitter* (ABC, 1984), e a livello di serie tematiche e decisioni professionali *LA LAW* (NBC, 1986 – 1994) - sono la sintesi del *national discourse*. Con il bonus che lo scarto temporale permette uno "spettatore onnisciente", uno spettatore che sa più dei personaggi, che vede e ne valuta le scelte col beneficio di conoscenze successive. Una scelta voluta perciò, ma non solo. A ridosso degli eventi dell'11 settembre, Sorkin a caldo ha scritto l'episodio "Isacco e Ismaele" (Special S03) in *The West Wing*. Simili occorrenze sono una rarità. *The Newsroom* viene scritto circa sei mesi prima della messa in onda. Il ritardo dovuto alle esigenze produttive sarebbe inevitabile, in questo modo lo si ribalta a proprio vantaggio. E la figura di Will è ispirata a quella di Keith Olberman, è stato detto, e non è difficile accorgersene anche se Sorkin respinge l'equivalenza. Basti anche solo pensare all'editoriale di scuse che Will fa in "The 112th Congress" (1x3) con la promessa di cercare di fare un programma migliore. Facilmente viene in mente la stessa cosa fatta da Olberman in *Countdown* (MSNBC, 2003 – 2011; Current TV 2011- 2012) in seguito al tentato omicidio di Gabrielle Giffords, avvenimento che *The Newsroom* affronta nella puntata successiva (1x4). Certo, Will è repubblicano, ci viene detto. «Sono un repubblicano registrato - sembro solo liberal perché credo che gli uragani siano causati dall'alta pressione barometrica e non dai matrimoni gay» (1x4), scherza. In realtà repubblicano lo sembra poco, e possiamo ben intendere come non casuale uno specifico

La redazione osserva attenta mentre Will McAvoy annuncia che Osama Bin Laden è stato ucciso.

Elenco delle accuse rivolte da Will al Tea Party.

fotogramma dell'ultima puntata. Will sta facendo un pezzo sul Tea Party, accusando il movimento di essere i "talebani americani" e di non rappresentare il vero spirito del partito (video qui). Il titolo del servizio è "repubblicani solo di nome", scritta che appare ad un certo punto sotto l'immagine di Will: strizzatina d'occhio al pubblico a cui è ben concesso di dare alla scritta in sovrimpressione una lettura metatestuale.

Chi è il buon giornalista?

Ma chi è il buon giornalista per T*he Newsroom*? Può essere il focus di un intero altro intervento. Si dice che la buona scrittura debba "show, don't tell", ovvero mostrare senza dire. Sorkin "shows AND tells", mostra e dice, esplicitamente. E così, qualche regola fugacemente la possiamo estrapolare, a partire dalla primissima puntata che stabilisce già dal titolo del pilot "We Just Decided To": bisogna decidere di esserlo, attivamente. In "News Night 2.0" (1x2) la produttrice esecutiva MacKenzie invita i propri giornalisti a porsi per ogni servizio alcuni quesiti che valgono come regole e che sono scritti anche su una sorta di lavagna a fogli bianchi mobili: è un'informazione rilevante al momento del voto? È la miglior forma di argomentazione possibile? È la storia in un contesto storico? E "migliore" viene giudicato sulla base della fonte (un tema su cui si ritorna in altre puntate, sulla ovvia necessità che ce ne siano almeno due concordanti, sulla loro credibilità e sui rischi che queste corrono), sul numero dei fatti rilevanti, e su un fattore X che viene dato dall'esperienza (un'altra tematica in cui ci si sofferma anche altrove). In questa stessa puntata concetti che emergono sono la necessità di equità, l'importanza della retorica nel definire le questioni, la dialettica fra

Will si scaglia contro il Tea Party, con la didascalia "repubblicani solo di nome".

rendere le questioni personali versus l'appoggiarsi sui fatti (in favore di questi secondi)… La necessità che sia il contenuto a guidare gli ascolti e non viceversa e il fatto che lo studio televisivo in cui vengono presentate le notizie è da considerarsi come una specie di aula di tribunale sono entrambi argomenti cari a tutta la serie. Sul primo fronte diverse puntate si soffermano sulla necessità di distinguere fra notizia e intrattenimento e gossip, cosa sempre più difficile - loro non sono Jimmy Kimmel (1x6) e Will ha un incontro-scontro di con una giornalista di tabloid (1x4) che alla fine dimostra che non ci può essere un incontro fra i due mondi. In "The Blackout, Part I: Tragedy Porn" (1x8), ai fini degli ascolti sono costretti ad accettare di allocare un certo spazio a notizie frivole, per avere in cambio del tempo di messa in onda per un dibattito fra candidati in vista delle presidenziali. Ricevono per questo una vera e propria lezione accelerata, con tanto di analisi dello schermo (fatta evidentemente anche a nostro beneficio) su come costruire queste notizie-intrattenimento paragonate, nello specifico della fattispecie del processo a Casey Anthony preso ad esempio nella storia, a una sorta di *CSI: Miami* (CBS, 2002 - 1012) reale. Per coprire quella storia e quella di Anthony Weiner che aveva twittato una foto di una sua erezione a una sua fan dovevano rinunciare ad almeno alcuni degli importanti argomenti in scaletta (segnati per iscritto): ostruzionismo al senato, situazione lavorativa, il sindacato AFL che si inasprisce contro Obama, il fallimento della lotta alle droghe, il rischio di capovolgimento del diritto all'aborto, la pirateria informatica su governanti… Sloan supplica di non

I membri della redazione interpretano vari personaggi politici (indicati sulle magliette che indossano), in una prova di dibattito.

rinunciare a parlare dell'innalzamento del tetto del debito pubblico che definisce un'emergenza globale in uno dei momenti più difficili e importanti dai tempi della secessione. Sul secondo fronte si sente la necessità di riscrivere le regole dei dibattiti politici, puntando (1x8, 1x9) a spingere i candidati a dire la verità, a renderli responsabili della loro stessa retorica, ponendo domande di follow-up alla risposta e ulteriori domande successive alla domanda di follow-up, davvero come se fossero in un aula di tribunale. È stato già dimostrato per *The West Wing* «come nell'ottica delle scienze politiche Sorkin ha una visione e modello del dialogo politico che è centrato sulla disputa e l'agonismo (non il consenso)» [4] e come questa concezione agonistica (non antagonistica) e non teleologica del discorso

politico enfatizza il ruolo della persuasione e l'argomentazione in un contesto di disputa, disaccordo e conflitto. L'enfasi si sposta perciò dal risultato del dialogo al processo in sé, e

una volta che questa mancanza di possibile consenso è stabilita nel dialogo, questo non porta il dialogo a terminare. Proprio il contrario, in effetti, la conversazione si avvia veramente solo a quel punto dal momento che ogni partecipante si impegna sempre più nella discussione ed è più accalorato nelle proprie risposte. Così ancora una volta uno vede la disputa come essenziale al dibattuto e alla democrazia - in effetti, come il punto di partenza per la democrazia [5].

Il cast della serie in un servizio per Vanity Fair.

Qui è lo stesso. I membri della redazione interpretano i candidati alle presidenziali, ciascuno con una maglietta che indica chi sono e, dopo le dichiarazioni di apertura, sono messi alla sbarra per difendere le proprie posizioni. In modo feroce e con domande puntuali. Questo genere di dibattito, ideato da Will e dalla sua squadra, è considerato troppo conflittuale, e non viene loro consentito di mandarne in onda uno con un modello del genere. La dicotomia di come dovrebbe essere idealmente realizzato uno scontro politico di questo genere e di come invece è realizzato nella realtà è stato reso graffiante e potente dal semplicissimo accostamento di quello che la redazione di News Night avrebbe voluto fare con il rapido segmento dell'effettivo dibattito avvenuto nella realtà. Nel breve flash mostrato, a uno dei politici si fa una domanda: quale cantante preferisce, Elvis o Johnny Cash?
In un editoriale da lui pronunciato Will promette:

Ci sforzeremo di mettere le informazioni in un contesto più ampio perché sappiano che pochissime notizie nascono nel momento in cui ci arrivano. Saremo i paladini dei fatti e il nemico mortale di allusioni, congetture, iperboli e nonsense. Non siamo camerieri in un ristorante che vi serve le storie che avete chiesto proprio nella maniera in cui vi piace che siano preparate. Non siamo computer che dispensano solo i fatti perché le notizie sono solo utili in un contesto di umanità. Non farò alcuno sforzo per reprimere le mie

opinioni personali. Farò ogni sforzo per esporvi a opinioni informate che sono diverse dalle mie. (…) Chi siamo noi per prendere queste decisioni? Siamo l'élite dei media. (1x3).

The Newsroom esplora lo zeitgeist americano contemporaneo attraverso l'ottica del giornalismo, con idealismo e romanticismo come strumenti per creare un mondo migliore, con l'idea che "niente è più importante per una democrazia di un elettorato ben informato" (1x3). Puro Sorkin.

Note

[1] Quello che io qui traduco con "signorina" nell'originale è "sorority girl", ovvero una ragazza appartenente a una confraternita femminile. Penso sia importante sottolinearlo per capire il tono assunto dall'autore nel far parlare il personaggio con la giovane donna.

[2] John Fiske, *Television Culture*, Routledge, London & New York, 1987.

[3] David Bianculli, *Make room for Aaron Sorkin's HBO 'Newsroom'*, in "Tvworthwatching.com", June 20, 2012.

[4] Samuel A. Chambers, *Dialogue, Deliberation, and Discourse: The Far Reaching Politics of The West Wing*, in Peters C. Rollins e John E. O'Conor (a cura di), *The West Wing: the American presidency as television drama*, Syracuse University Press, Syracuse, New York, 2003, p.95.

[5] Ibidem, pp.98-99.

Bibliografia

Jeff Bercovici, *How HBO made it look like the critics liked "The Newsroom"*, in "Forbes", 23 luglio 2012.

Gary R. Edgerton, *Canary in the goldmine*, in "Critical Studies in Television Online", 16 August, 2012.

Mark Harris, *TV's Best Talker: Aaron Sorkin on The Newsroom, Sorkinism, and Sounding Smart*, in "Vulture.com", 16 June, 2012.

HBO, *Archived Q&A with Aaron Sorkin*, in "HBO Connect", June 27, 2012.

JoBat4, *First Impressions – 'The Newsroom',* in "Journalism or Bust!" June 30, 2012.

Emily Nussbaum, *Broken News – The artificial intelligence of "The Newsroom"*, in "The New Yorker", June 25, 2012.

Charles P. Pierce, *Newsman in Wonderland: Aaron Sorkin's The Newsroom Is What Never Was, or at Least What Never Will Be*, in "Esquire", June 21, 2012.

Dorothy Rabinowitz, *Sorkin's New Show: Pomp and Prattle*, in "The Wall Street Journal", June 24, 2012.

Maureen Ryan e Jace Lacob, *HBO's 'The Newsroom': Aaron Sorkin's Woman Problem*, in The Daily Beast, July 2, 2012.

Aaron Sorkin, *How to write an Aaron Sorkin script*, by Aaron Sorkin, in "GQ", June 20, 2012.

Alessandra Stanley, *So Sayeth the Anchorman*, in "The New York Times", June 21, 2012.

THE WALKING DEAD

di Luca Pasquale

SCHEDA TECNICA

Titolo originale ***The Walking Dead***

Anno 2010 (USA)

Stagioni 3 (36 episodi) rinnovata

Network AMC

Creatore Frank Darabont

Cast principale

Andrew Lincoln è Rick Grimes

Jon Bernthal è Shane Walsh

Sarah Wayne Callies è Lori Grimes

Laurie Holden è Andrea

Norman Reedus è Daryl Dixon

Steven Yeun è Glenn Rhee

Lauren Cohan è Maggie Greene

Chandler Riggs è Carl Grimes

Danai Gurira è Michonne

Michael Rooker è Merle Dixon

David Morrissey è Il Governatore Philip Blake

Jeffrey DeMunn è Dale Horvath

La trama

Il soggetto del serial è facilmente sintetizzabile: in un mondo post apocalittico, gli zombie (*walkers*, "erranti", come vengono qui chiamati) hanno invaso il pianeta (non viene fornita alcuna spiegazione alla pandemia). Un gruppo di sopravvissuti cerca disperatamente un luogo sicuro dove stabilirsi: i superstiti sono guidati dall'ex agente di polizia Rick Grimes, risvegliatosi dal coma qualche settimana dopo l'inizio dell'epidemia. Muovendosi di città in città, il gruppo scopre a poco a poco che i cosiddetti morti viventi non sono l'unica né la più temibile minaccia per la loro vita: i veri "mostri" sono spesso proprio gli stessi esseri umani, che devono (ricominciare a) imparare a convivere in un ambiente ormai privo di regole, leggi, istituzioni.

Rick, il leader dei sopravvissuti.

Nei dettagli, nella prima stagione (ottobre-dicembre 2010) Rick, dopo essersi risvegliato da un breve coma, inizia la ricerca della moglie Lori e del figlio Carl, che

si sono nel frattempo uniti a un gruppo di sopravvissuti, tra i quali c'è anche Shane Walsh, (ormai ex) collega di Rick e "amante per una notte" di Lori: riunitisi, tutti insieme proseguono il cammino verso il CDC (Centro per la prevenzione e il controllo delle malattie) di Atlanta, in Georgia, dove sperano di trovare salvezza dall'apocalisse e risposte (se non una cura) sulla malattia. Ma si imbattono solo in un disperato ricercatore, il quale, dopo aver sussurrato un segreto a Rick – rivelato alla fine della seconda stagione - tutti sono infetti e, una volta morti, si trasformeranno, anche senza essere morsi -, fa esplodere il Centro (alla nera nube nel cielo è dedicata l'ultima inquadratura).
Nella seconda stagione (ottobre-novembre 2011; febbraio-marzo 2012) il gruppo, per soccorrere Carl, ferito accidentalmente da un colpo d'arma da fuoco, si rifugia presso la fattoria di Hershel, dove è ambientata quasi tutta la stagione. La prima parte autunnale si concentra sulle ricerche di Sophia, scomparsa nel bosco, ritrovata errante nel fienile della fattoria e uccisa da Rick nella commovente sequenza conclusiva del mid-season finale. In seguito perdono la vita due personaggi importanti: Dale, divorato dallo stesso zombie che Carl ha graziato, e Shane, ucciso due volte, da Rick prima e da Carl poi. Nel finale di stagione, il gruppo abbandona la fattoria e nella fuga si divide; Rick afferma significativamente che nel gruppo rimasto con lui non esiste più democrazia, poiché, per sopravvivere, c'è bisogno di un leader autorevole e autoritario che li guidi nelle giuste scelte.

La lotta per la sopravvivenza.

Nella terza stagione (ottobre-dicembre 2012; febbraio-marzo 2013) il gruppo è ancora diviso e troviamo la contrapposizione tra gli uomini di Rick, che si insediano in una prigione, dopo averla ripulita dai “morti viventi”, e quelli del Governatore Blake, che ha instaurato una nuova, apparentemente idilliaca e utopica società nella cittadina di Woodbury. Altri personaggi principali perdono la vita: in particolare Lori, che si sacrifica per partorire la figlia (rimane il dubbio sulla paternità tra Rick e Shane), e Andrea, suicida dopo essere stata morsa, nel finale, prima che i sopravvissuti di Woodbury fuggano dal sempre più folle Governatore e si uniscano al gruppo di Rick.

La città di Atlanta, set della prima stagione.

In principio era Robert Kirkman, poi venne Frank Darabont

“e come 'l pan per fame si manduca,
così 'l sovran li denti a l'altro pose
là 've 'l cervel s'aggiugne con la nuca”

Dante, Inferno, canto XXXII, vv. 127-29

The Walking Dead è tratto dall'omonimo fumetto scritto dallo statunitense Robert Kirkman, affiancato per i disegni del primo volume (ovvero per i primi sei albi) da Tony Moore, poi sostituito da Charlie Adlard nei disegni e da Cliff Rathburn nei colori per i successivi albi e volumi. L’opera è tuttora in corso ed è giunto al diciottesimo libro (il titolo provvisorio originale è *What Comes After*), uscito negli States nel giugno del 2013 e che raccoglie gli albi dal 103 al 108, già pubblicati tra l'ottobre del 2012 e il marzo del 2013. Anche in Italia sono in corso le pubblicazioni dei numeri tradotti e al momento si è giunti all'ottantaquattresimo albo, con la stampa del quattordicesimo volume (*No Way Out – Nessuna via d'uscita*).
Negli Stati Uniti la pubblicazione del comic book è iniziata nell’ottobre del 2003, mentre la serie televisiva è stata avviata sul canale AMC il 31 ottobre del 2010, seguita il giorno successivo dalla proiezione italiana, doppiata, sul canale Fox della piattaforma pay di Sky. Tempi brevi, dunque, per lanciare anche in Italia quello che si presenta(va) come uno storico evento televisivo.

Il prologo del Pilot (“Days Gone Bye – I giorni andati”, diretto da Frank Darabont, anche ideatore della serie) vede Rick vagare disorientato e uccidere una bambina zombie; poi un flashback riporta l'azione a prima dell'avvento dell'epidemia, in particolare alla sparatoria in seguito alla quale l’uomo entra in coma. Darabont sembra omaggiare poi l'incipit di *28 Days Later* (*28 giorni dopo*, 2002) di Danny Boyle: Rick si sveglia in ospedale, dopo essere rimasto in coma alcune settimane, vaga tra i corridoi del nosocomio, poi all'esterno, senza meta, cercando di orientarsi nel nuovo mondo in cui è (stato) catapultato, come in un incubo dal quale non c'è possibilità di risveglio.
Poche affinità e molte differenze uniscono e separano l'opera di Kirkman dal serial. Innanzitutto la crudezza e la crudeltà delle

immagini e della storia, estremamente sanguinose e quasi eccessive nella prima (si pensi alle torture e alle sevizie a cui il Governatore sottopone Michonne e che la donna restituisce in seguito al folle dittatore nel capitolo 6, *This Sorrowful Life – Questa vita dolorosa*), più moderate nel secondo (Michonne sembra non subire alcuna particolare tortura, a parte l’incatenamento e l’interrogatorio, dunque anche il suo successivo e forse eccessivo furore rimane quasi inspiegato); anche se Aldo Fittante ricorda come quello sugli zombie sia pur sempre un «cinema estremo ed estremista, sofferto e sofferente, vero in virtù e proporzionalmente al suo sublime i(pe)rrealismo, che lotta contro “il buon gusto”, che vomita la sua pellicola in faccia agli spettatori» [1].
Nel fumetto l’arrivo alla prigione (capitolo 3, *Safety Behind Bars – Al sicuro dietro le sbarre*) è segnato da fatti sanguinari, poiché uno dei carcerati è un maniaco che uccide a sangue freddo le due piccole gemelle, mentre nel serial ci si limita al consueto spargimento di sangue per la “pulizia della nuova casa”. La figura di Shane – quasi coprotagonista, di certo nemesi di Rick, nelle prime due stagioni – è in Kirkman decisamente marginale: l’uomo viene infatti ucciso da Carl già nel finale del capitolo 1 (*Days Gone Bye – Giorni perduti*, medesimo titolo poi recuperato proprio dall’episodio pilota). Il Governatore mutilato muore, letteralmente divorato, nel finale del capitolo 8 (*Made to Suffer – Nati per soffrire*), mentre nel serial è ancora vivo, se pur latitante, alla fine della terza stagione. Nel medesimo capitolo 8 del fumetto viene abbandonata la prigione – nel serial essa è invece ancora rifugio,

apparentemente sicuro, per i personaggi –, dopo la morte di Lori, uccisa insieme alla neonata (che nell'opera televisiva ottimisticamente le sopravvive) con un colpo d'arma da fuoco. Infine - ma queste restano solo alcune linee principali - il personaggio di Tyreese ha grande rilievo in Kirkman, mentre nel serial appare solo nel mid-season finale 3x8 ("Made to Suffer – Fatti per soffrire", stesso titolo dell'ottavo capitolo del fumetto) e ha finora avuto un ruolo marginale; d'altra parte non sono presenti nel fumetto i fratelli Dixon, decisamente centrali nell'opera televisiva.

Spazialità e temporalità

Spazio e tempo svolgono un ruolo fondamentale nello sviluppo narrativo della serie: il primo è sempre ben definito, sia negli spazi chiusi e claustrofobici, dove i personaggi si ritrovano spesso intrappolati e vittime in mezzo a carnefici (o viceversa), sia in quelli ampi e aperti, nei campi lunghi da attraversare per "andare avanti", procedere verso una meta e un obiettivo che non sono mai (non possono essere) definitivi; il secondo è dilatato: il tempo della storia è relativamente breve (alcuni mesi, segnati da un'ellissi nel passaggio da seconda a terza stagione), quello del discorso risulta lungo tre stagioni, appunto. D'altra parte, fabula e intreccio non coincidono, poiché la narrazione procede anche attraverso numerosi flashback: ricordi spesso legati ai sogni dei personaggi o inseriti in apertura, prima dei titoli di testa, per spiegare alcuni antefatti.

Sono distribuiti nel corso dello sviluppo narrativo alcuni luoghi-cardine, che fungono da poli centripeti o centrifughi per i personaggi: su tutti, la cittadina di King County, la fattoria di Hershel, la prigione, la cittadina di Woodbury. Il primo è il luogo dove gli eventi hanno avvio: è il paese della famiglia Grimes, abbandonato sin dall'episodio 2x2 ("Guts – Una via d'uscita"), recuperato solo nel 3x12 ("Clear – Ripulire"), in cui Rick, Carl e Michonne si recano là "dove tutto ebbe inizio", per recuperare delle armi dalla stazione di polizia. La fattoria di Hershel è

l'ambiente in cui si sviluppa quasi tutta la seconda stagione: scoperta nel 2x2, come ricovero per il piccolo Carl ferito, essa viene inevitabilmente e definitivamente abbandonata, in seguito a un assalto di walkers, nel finale (2x13), quando il gruppo in fuga si divide. È nella fattoria che avviene uno dei confronti umani più significativi: quello tra lo stesso Hershel e Shane. Il primo è fiducioso nell'essere umano e in una futura cura che possa guarire i "malati", che l'uomo recupera e chiude nel suo fienile (si scopre nel 2x5, "Chupacabra - Il ritrovamento") - essi restano "comunque umani", come sottolineano Guido Ferraro e Isabella Brugo, nel volume dedicato ai diversi [2], anche se l'idea che i (non-)morti possano avere qualche ricordo della vita passata viene accennata nel Pilot (si pensi alla moglie di Morgan) per poi essere abbandonata, o addirittura ribaltata con gli "esperimenti" del medico improvvisato Milton. Il secondo vuole invece combattere una guerra definitiva e senza pietà contro quelli che non ritiene più esseri umani, ma solo degli abominevoli mostri senza coscienza, da eliminare per poter sopravvivere.

L'arrivo in scena di Michonne.

La prigione e Woodbury sono invece le due situazioni ambientali contrapposte per tutto il corso della terza stagione: la prima è luogo-simbolo del metaforico carcere che i sopravvissuti abitano nel nuovo mondo post-apocalittico; la seconda è a sua volta rappresentativa dell'ipocrisia dell'homo novus, incarnato dalla figura del Governatore, che occupa ora la Terra. La prigione è inquietante, sporca, buia, non del tutto esplorata dai suoi residenti, dunque sempre aperta al mistero, all'ignoto e alla paura. Woodbury è luminosa, solare, ordinata e pulita, un non-luogo idilliaco che sembra essere un pezzo di Paradiso precipitato in mezzo all'Inferno - quando viene

scoperta, si ha lo stesso impatto emotivo della rivelazione del villaggio degli altri, sull'isola di *Lost* (3x1, “A Tale of Two Cities – Storia di due città”).

Passa da un ambiente all’altro il folkloristico personaggio di Michonne (apparsa misteriosamente nel 2x13, armata di katana), prima accolta a Woodbury insieme ad Andrea (quest’ultima diviene amante del Governatore, non riconoscendo in lui gli aspetti malvagi e pagandone alla fine le amare conseguenze), poi rifugiatasi presso la prigione, dove trova inizialmente un’accoglienza più sospettosa, solo in seguito amichevole.

Perni narrativi

Sono presenti nello sviluppo dell’intreccio alcuni eventi fondamentali, vere e proprie svolte nel racconto, non necessariamente poste a fine stagione, come spesso avviene per meglio sfruttare la tecnica del cliffhanger. Con il passare degli episodi e con l’affezione che si viene a provare nei confronti dei personaggi, è inevitabile che la morte di uno di essi divenga una situazione oltre che ricorrente anche necessaria per fornire quel “perno narrativo” su cui fare leva per deviare su altre linee del racconto.

Sotto una prospettiva “universale”, legata al destino dell'intera umanità, il finale della prima stagione (1x6) è significativo, poiché si sottolinea la definitiva e totale mancanza di un’organizzazione o di un’istituzione - sia essa l'esercito, un governo più o meno saldo, etc. - a garantire un ordine o a fornire una speranza: con l’esplosione del CDC si spezza il sogno di (ri)tornare al passato perduto, alla società che fu, che non è e che non sarà mai più.

Con la morte di Sophia (2x7) cade nuovamente la speranza, come recita il riuscito titolo italiano dell'episodio: l’umanità e le illusioni di Hershel sono appunto disilluse; le ricerche che hanno occupato settimane nel tempo della storia e sei episodi nel tempo del discorso sono state vane; al gruppo non resta che provare a ricominciare, con spirito nuovo, da un lato abbattuto per la perdita, dall’altro rafforzato proprio dal dolore per la morte della bambina; e non a caso, proprio dall'episodio successivo (2x8, “Nebraska”), gli (anti-)eroi “buoni” iniziano a uccidere altri esseri umani, considerati “cattivi”, un pericolo per la sopravvivenza, tanto quanto se non più dei walkers: diviene dunque quasi legittimo uccidere, non solo per autodifesa, ma,

se necessario, anche per prevenzione.
Nel 2x12, con la morte di Shane - personaggio ormai “fuori controllo”, vittima della sua ossessiva follia amorosa per Lori e del suo delirio che spesso esplode in gesti di inaspettata violenza - si chiude la linea narrativa del “triangolo amoroso” e quella della rivalità tra i due leader contrapposti: Rick ora è solo e può instaurare la sua personale dittatura per il bene della comunità, anche se troverà presto un altro avversario, ancor più potente e temibile, nella figura del Governatore, la cui crudeltà è tale da far rinsavire il protagonista, che torna in seguito ad accettare e affermare la democrazia del gruppo.
La morte di Lori, poi, segna una “punto di rottura” sia in Rick sia in Carl: il primo rischia di precipitare in un abisso di dolore e follia (negli episodi 3x5, “Say the Word – Basta una parola”, e 3x6, “Hounded – La preda”, è convinto di dialogare con lei al telefono e per tutti gli episodi successivi continua a vedere la sua immagine, fantasma che lo viene a visitare), dal quale difficilmente riemerge, de profundis, solo nel finale della terza stagione, quando non trova più lo spirito della moglie, angelica presenza, a vegliare su di lui e sembra dunque aver elaborato il lutto; il secondo, bambino cresciuto troppo in fretta (assiste alla morte della madre e si sente costretto a spararle in testa, per evitare di vederla trasformata in walker), diventa a poco a poco sempre più freddo, silenzioso e determinato, seguendo così le influenti orme paterne – si pensi alla sequenza in cui uccide, quasi a sangue freddo, un uomo del Governatore nel season finale (3x16): altro

evento-chiave, che radicalizza ancor più il complicato carattere del bambino.
Per il personaggio del Governatore, è “evento di rottura” la morte della figlia zombie, per mano di Michonne, venuta a cercare vendetta per le violenze fisiche e psicologiche subite: è lei che trafigge la testa di Penny (3x8), per poi accecare il padre - nessuna mutilazione, come accade invece nel fumetto -, che da quel momento indossa una benda sull’occhio destro. È questo l’inizio di una discesa nell’abisso della follia, per il Governatore; pazzia che raggiunge il suo apice con la strage dei suoi cittadini (3x16) che si rifiutano di combattere contro il gruppo di Rick.

Amore e morte

Non c'è spazio per la famiglia, in *TWD*: è un sogno infranto e ora irrealizzabile. Quella di Rick - unico nucleo intatto per più di due stagioni - si infrange con la morte di Lori; quella di Hershel è "fatta a pezzi" a poco a poco; quella del Governatore è ormai solo un ricordo; Andrea perde la sorella Amy (1x4, "Vatos"), Carol la figlia Sophia (2x1 e 2x7).

Questo non significa che non ci sia spazio per gli affetti: oltre al triangolo Rick/Lori/Shane, troviamo infatti la coppia formata (a partire dall'episodio 2x4, "Cherokee Rose - La rosa Cherokee") da Glenn e Maggie, l'affetto che a poco a poco si intuisce essere presente tra Daryl e Carol, l'ambigua amicizia tra Andrea e Dale (nel fumetto tra i due si consuma una vera e propria relazione, che su piccolo schermo non viene invece indagata, probabilmente per l'eccessiva differenza di età tra l'anziano uomo e la donna, che d'altra parte si concede invece a Shane e diviene l'amante del Governatore).

L'unica famiglia è il gruppo: affetti, amori, solidarietà, fiducia, amicizia, tutti i buoni sentimenti, sui quali si spera si possa iniziare a ricostruire una nuova società e un nuovo mondo, sono racchiusi nello spirito del microcosmo, forza centripeta che unisce e attira a sé i sopravvissuti. Un nuovo modello di famiglia, non tradizionale, di certo disfunzionale, forse senza futuro; ma nella nuova Terra si vive il presente, come animali randagi in branco, il cui unico obiettivo è sopravvivere, arrivare al tramonto e veder sorgere il sole, alba di un nuovo giorno.

A volte ritornano

Due personaggi, che si credono persi nella prima stagione, ritornano nella narrazione, con un vero e proprio *coup de théâtre*, nel corso della terza: Morgan Jones e Merle Dixon. Il primo è figura centrale nell'episodio pilota: è l'uomo che, insieme al figlio Duane, salva Rick, per poi indirizzarlo verso il CDC. Nel 3x12 (uno degli episodi meglio riusciti dell'intera seria) l'uomo viene ritrovato, ormai folle, dopo aver perso anche il figlio, sbranato proprio dalla madre, che non aveva avuto la forza di uccidere. La sua casa è un arsenale, un fortino protetto da trappole, che Morgan - ultimo abitante "vivo" della città - ha predisposto nel corso dei mesi; le scritte sui muri sono indicative del suo crollo psichico e irrecuperabile: dopo avere a stento riconosciuto Rick,

decide di non unirsi al suo gruppo, ma di rimanere a King County, perché il suo destino è quello di ripulire - come recita il titolo italiano dell'episodio - la cittadina dagli erranti visitatori.
Merle, fratello maggiore di Daryl, viene abbandonato dalla narrazione, ammanettato sul tetto di un edificio, nell'episodio 1x3 ("Tell It to the Frogs – Bentornato papà"). Già nel 2x5 Daryl, svenuto e ferito, vede il fratello in sogno: una visione che lo scuote e gli permette di salvarsi da un walker che sta per sbranarlo. Ma Merle torna fisicamente solo nel 3x3 ("Walk with Me – Benvenuti a Woodbury"): lo ritroviamo violento e determinato soldato del Governatore, con una protesi appuntita - il corpo diviene arma di sopravvivenza - al posto della mano destra, che si è amputato per potersi liberare dalle manette. Per tutta la terza stagione emerge il conflitto tra Merle e il gruppo di Rick - pur combattuto nei sentimenti, per la presenza tra loro di

Daryl, al quale rimane affezionato -, che lo ha a suo tempo abbandonato. L'uomo viene ucciso - dopo essersi redento e aver tentato di uccidere Philip Blake - dallo stesso Governatore, nel finale della terza stagione, ma è proprio il fratello a trovarlo e "finirlo", ormai tramutatosi in zombie, tra lacrime e rabbia.

Conclusioni. Un caso di coralità mancata

Difficile, forse inutile (dal momento che la serie non è ancora finita), trarre delle conclusioni: *TWD* è sia punto di arrivo, per una tradizione horror decennale (dai sei lungometraggi di George Romero alla saga di *Resident Evil*, passando per il citato film di Boyle), sia punto di partenza, per un genere che viene riletto, tra dramma e horror, in nome di una tradizione seriale e televisiva, che negli ultimi dieci anni circa ha ricevuto nuovo e decisivo impulso. D'altra parte, «il non-morto presenta caratteristiche del tutto attuali e aggiornabili» [3], che dunque si prestano a essere ricontestualizzate nel nuovo decennio, in cui gli uomini continuano ad assomigliare a quegli «esseri sonnolenti, privi di intelligenza, ma inesorabili» [4], erranti, "azzannatori" (così li chiamano a Woodbury), zombies (quest'ultimo termine è di origine haitiana ed è legato ai riti del vudù), morti viventi, non-morti, qualunque sia l'epiteto che viene assegnato a queste "comparse", che diventano parte integrante del panorama.
TWD è una serie polifonica, vista la pluralità di prospettive con cui si sviluppa l'intreccio, ma di certo non corale - i due termini non sono infatti sinonimi, riferendosi rispettivamente al punto di vista,

o focalizzazione, e al sistema dei personaggi. Nella serie - così come nel fumetto - è infatti presente, nonostante gli sforzi da parte degli sceneggiatori di (cercare di) rendere il racconto di respiro più “ampio”, un assoluto protagonista, ovvero Rick Grimes, perché il pubblico televisivo ha spesso ingenuamente bisogno di una figura-chiave, centrale, in cui identificarsi. Certo i personaggi secondari ma di rilievo (a cui sono dedicati quasi interi episodi o lunghe linee e sequenze narrative) sono numerosi: dalla moglie Lori al figlio Carl, dai fratelli Dixon al coreano Glenn, da Michonne ad Andrea, da Shane al Governatore. E Rick non compare neanche in tutti gli episodi: si pensi al 3x3, ambientato esclusivamente a Woodbury. La questione sulla coralità rimane aperta, in attesa della quarta stagione, al momento prevista per l’ottobre del 2013.

Note

[1] Aldo Fittante, *Romeriani senz'acca*, prefazione a Mauro Gervasini, *Morte in diretta. Il cinema di George A. Romero*, Falsopiano, Alessandria 1998, p.8.
[2] Cfr. Guido Ferraro, Isabella Brugo, *Comunque umani. Dietro le figure di mostri, alieni, orchi e vampiri*, Meltemi, Roma 2008.
[3] Danilo Arona, Selene Pascarella e Giuliano Santoro, *L'alba degli zombie. Voci dall'apocalisse: il cinema di George Romero*, Gargoyle, Roma 2011, p.7.
[4] Fabiana Proietti, Alessia Spagnoli e Carlo Valeri, *Il buio si avvicina*, Dino Audino, Roma 2007, p.50.

Bibliografia

Danilo Arona, Selene Pascarella e Giuliano Santoro, *L'alba degli zombie. Voci dall'apocalisse: il cinema di George Romero*, Gargoyle, Roma 2011.
Guido Ferraro, Isabella Brugo, *Comunque umani. Dietro le figure di mostri, alieni, orchi e vampiri*, Meltemi, Roma 2008.
Mauro Gervasini, *Morte in diretta. Il cinema di George A. Romero*, Falsopiano, Alessandria 1998.
Robert Kirkman, Tony Moore e Charlie Adlard, *The Walking Dead. Compendium*. Volume 1, traduzione di Andrea Toscani e Stefano Menchetti, SaldaPress, Reggio Emilia 2012.
Fabiana Proietti, Alessia Spagnoli e Carlo Valeri, *Il buio si avvicina*, Dino Audino, Roma 2007.

di Emanuele Rauco

WALLANDER

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Wallander*

Anno 2008 (UK)

Stagioni 3 (9 episodi) rinnovata

Network BBC

Creatori Henning Mankell, Richard Cottan e Richard McBrien

Cast principale

Kenneth Branagh è Kurt Wallander

Sarah Smart è Anne-Britt Hoglund

Sadie Shimmin è Lisa Holgersson

Tom Beard è Kalle Svedberg

Tom Hiddleston è Magnus Martinsson

Richard McCabe è Sven Nyberg

Trama

Kurt Wallander è un commissario della polizia svedese, un esistenzialista alla continua ricerca di un senso per la vita e per ciò che fa ogni giorno, e per cui gli atti di violenza non sono mai normali. Nel suo lavoro è affiancato da Anne-Britt Hoglund, Kalle Svedberg e Magnus Martinsson.

Ogni episodio tratta un caso diverso tratto da romanzi e racconti dello scrittore svedese Henning Mankell: in “La falsa pista”, affronta lo scioccante suicidio di una ragazza e l'assassinio di un ministro; in “Muro di fuoco”, l’infarto di un uomo e l’arresto di due ragazze per l’assassinio di un tassista paiono non avere nulla in comune; in “Delitto di mezza estate”, tre teenager in abiti ottocenteschi vengono trovati morti in una foresta secolare; in “Assassino senza volto”, una vecchia coppia trovata morta nella propria fattoria apre una scottante questione razziale; in “L’uomo che sorrideva”, un vecchio amico del commissario gli chiede aiuto per l’assassinio del padre; in “La quinta donna”, la morte di un ornitologo si collega

misteriosamente alla scomparsa di un uomo; in “An Event in Autumn”, lo scheletro di una ragazza ritrovato in giardino distrugge la felicità del commissario e della sua nuova compagna; in “The Dogs of Riga”, il commissario va in Lettonia per risolvere l’oscuro caso di due malavitosi locali abbandonati in acque internazionali; in “Before the Frost”, una donna trovata cremata s’intreccia con la scomparsa di un amico della figlia del commissario.

Il protagonista Kenneth Branagh con Tom Hiddleston.

Il giallo come orizzonte

Kurt Wallander nasce letterariamente il 20 maggio 1989 quando il suo autore Mankell, di ritorno in Svezia, voleva scrivere dei romanzi sul crescente razzismo della sua terra natale [1]. Romanzi che dal 1991, anno di pubblicazione di *Assassino senza volto*, arrivano fino al 2009 con l’undicesimo e forse ultimo *L'uomo inquieto*, tutti editi da Marsilio, tranne il penultimo, *Prima del gelo* con protagonista la figlia Linda, pubblicato da Mondadori. Un personaggio che per complessità, fascino malsano come solo un poliziotto travagliato può essere, empatia distruttiva che supera anche l’umanesimo di Maigret, ha subito attirato il mondo della tv, tanto da realizzare alcune miniserie e film per la tv interpretati da Rolf Lassgard (dal 1995 al 2007) e una serie tv di 26 episodi – *Wallander* – interpretata da Krister Henriksson tra il 2005 e il 2010. Ma il vero salto di qualità il personaggio lo fa nel 2008 quando BBC One dà vita alla sua versione di *Wallander*, scegliendo come interprete di eccezione Kenneth Branagh e il meglio dei suoi autori per curare il progetto (Richard Cottan per le prime due stagioni, Peter Harness per la terza, registi come Philip Martin, pluri-premiato per *Prime Suspect*). Scelte che hanno reso i 9 episodi, lunghi 90 minuti e trasmessi a gruppi di tre ogni 2 anni, dal 2008 al 2012, veri e propri eventi, feste della televisione popolari che ambisce a sguardi alti per scrittura, narrazione, messinscena, ambientazioni, idea di televisione. Persino un critico svedese del «Sydsvenskan», Martin Andersson, dopo aver elogiato la prova di Branagh, sottolinea il modo in cui BBC sia riuscita a catturare le

atmosfere di Henkel e i paesaggi svedesi (tutta la serie è girata in loco) meglio degli omologhi scandinavi [2].
Il commissario Wallander è produttivamente una di quelle miniserie evento, ibride fin dalla definizione, che si protrae nel tempo diventando una vera e propria serie, come il seminale *Prime Suspect* con Helen Mirren, Crackers con Robbie Coltrane o il recente e bellissimo *Luther*, un prodotto su cui la tv inglese ha consolidato la propria potenza di casa della televisione di alto livello puntando anche alla conquista dell'estero, come dimostrano anche i disastrosi tentativi di remake made in USA. La sigla scelta è *Nostalgia* di Emily Barker e The Red Clay Halo, che indirizza subito verso il mood della della serie, vale a dire quello di un racconto in cui non conta l'abilità investigativa del protagonista ma i contraccolpi, fisici ed emotivi, che i casi gli lasciano addosso: non è l'investigatore a scavare nei casi e nelle vittime, ma diventa il soggetto di uno scavo che lo scarnifica sempre più pesantemente arrivando a toccare vette di dolore rare. E allora è il caso di rivedere i confini del genere in cui *Il commissario Wallander* pare incastrarsi, il giallo e il poliziesco, non solo in termini di catalogazione bibliografica, ma soprattutto di orizzonte narrativo. Che lo scheletro sia quello del poliziesco non si può negare, uno scheletro che rigetta le tracce del giallo classico (quello che chiede al lettore di indovinare chi è stato a compiere il delitto) [3] presenti anche nella trilogia *Millennium* di Larsson, preferendo invece le venature del thriller, del noir e persino della spy story, come nell'intreccio politico di *The Dogs of Riga*. Ma dove la serie, accentuando una caratteristica dei romanzi, travalica i limiti, scarta di lato per prendere una strada propria, è nella figura del detective. Non parliamo della descrizione, del tratteggio: da Hammett e Chandler in poi, il detective – poliziotto o privato che sia – è sgualcito, tendente all'alcolismo e all'autodistruzione, incapace di staccarsi dal proprio lavoro e quindi di intessere relazioni. Bensì della messinscena: *Wallander* è un giallo al contrario. Non nel senso del percorso dell'intreccio, come lo è in *Colombo*, con il delitto mostrato fin dall'inizio, con tanto di colpevole bene in vista, ma nel senso della direzione emotiva. Sono le vittime e i personaggi coinvolti nel caso, i morti e i vivi che piangono, le situazioni sempre più complesse a indagare sul commissario, a restituirne un'immagine sempre più spezzata come di fronte a specchi che riflettono anche l'anima. Il primo episodio della terza stagione coincide con la ritrovata felicità del commissario, un nuovo amore, una nuova casa: ma fin dal titolo, *Un evento d'autunno*, il

senso del crepuscolo e della felicità impossibile traspare, suggellato dalla “maledizione” che un nuovo vicino di casa lancia («Non si porti il lavoro a casa») e che si tramuta in un cadavere nel giardino che ovviamente distrugge le possibilità di Kurt portandolo su quella via dell'autodistruzione, fatta di isolamento e bottiglie di whisky, in cui inconsciamente ama crogiolarsi. *Il commissario Wallander* diventa così un dramma oppressivo e psicologico, il viaggio nell'inferno privato di un uomo che corre verso la morte (la serie si chiuderà nel 2014 con *A Troubled Man*, riflessione sulla vecchiaia e il disfacimento, ultimo romanzo del commissario e ultimo episodio della prossima quarta stagione [4]) che la sperimenta giorno dopo giorno: se i casi arrivano spesso a metterlo in pericolo, se attorno a lui si chiudono i circoli più viziosi, è perché Wallander usa il lavoro poliziesco per dare fiato ai demoni che li agitano e che non sono frutto del passato o di

particolari traumi, ma solo consistenze della natura umana. Il giallo e l’indagine poliziesca si elevano sia dal testo di un gioco d’intelligenza tra scrittore e lettore, sia dal pretesto sociale per parlare d’altro, che è quello che in sostanza fanno i romanzi di Mankell. Diventano contesto, un luogo in cui dissezionare un uomo, il suo lavoro, la sua vita, la sua anima attraverso la scrittura e la prova estremamente intensa di Branagh. Il giallo diventa un orizzonte letterario, più che un genere un modo di sentire, un confine da superare e analizzare all'interno delle miserie umane. E il confine è un elemento chiave per comprendere *Il commissario Wallander*.

I confini della realtà

Il commissario Wallander è girato praticamente per intero, esterni ed interni, a Ystad, nella contea di Skane, all'estremo sud della Svezia. Mankell ha dichiarato di aver scelto questa città perché «terra di confine, una sorta di “Texas del mar Baltico”, dove si avverte un forte senso di inquietudine»[5]. La serie sfrutta questo elemento per riflettere sui confini, sui limiti e i recinti a vari livelli: politici, narrativi, filmici.

Wallander è un uomo con un costante bisogno di sentirsi altrove, spesso di essere da un’altra parte, col fisico e col cuore (il modo in cui sabota quasi volontariamente la sua nuova relazione all’inizio della terza stagione) e che invece è sempre a portata di tutti, raggiunto da chiunque tramite l’ossessivo risuonare della suoneria, o della vibrazione, del suo cellulare. Questa sua predisposizione porta con agilità la serie a costituire i propri

racconti e le messinscena sulle soglie da oltrepassare, su quei luoghi in cui un piccolo passo cambia tutto. “The Dogs of Riga” per esempio si svolge tra la Svezia e la Lettonia e l’avvio del racconto si svolge in acque internazionali, al confine tra le due nazioni. Il rapporto tra la Svezia, una delle nazioni più conservatrici e chiuse nel rapporto con gli altri paesi, e il resto del mondo è problematico, e nella serie diventa un suo riflesso, tra killer baltici e prostitute polacche, quasi a denunciare i danni di una politica di chiusura: nel basare più di un intreccio proprio su questo concetto, Il commissario Wallander sa diventare politico anche in senso sottile, perché i confini non sono solo quelli tra nazioni, ma anche quelli tra una persona e un’altra, due giardini limitrofi che nascondono due mondi. Analizzare il confine come

La terra di confine di Ystad, in Svezia.

chiave di lettura di un mondo, come riflessione sui discrimini tra microcosmi differenti (ma quanto per davvero?) che collidono è qualcosa che rende *Il commissario Wallander* profondamente scandinavo (e di questo parlava Andersson nella recensione sopra citata), entrando nel cuore di un paese che vive di isolamenti volontari, che cerca nella solitudine una propria versione del mondo spesso fallimentare. Kurt cerca di abbattere questi muri divisori tra sé e il mondo e nella frustrazione della sua ricerca, che trova sempre il colpevole ma mai una riconciliazione con se stesso, sta il grumo di dolore che Wallander una grande figura della tv contemporanea. Dove non riesce il protagonista riesce la serie, vale a dire a scavare nei limiti, nelle definizioni stilistiche e produttive, nei toni e nelle connotazioni narrative: se il tessuto narrativo l'abbiamo visto nel paragrafo precedente, con le

varie sfumature del crime – dal whodunit al poliziesco, dallo spionaggio al thriller, persino l'horror gotico, al quale ammiccano le atmosfere di “La quinta donna” – a innestarsi tra di loro, ora interessa notare come l'integrazione sociale, politica e personale che ottusamente la Svezia pare rigettare diventa invece lavoro filmico e stilistico di prima qualità.

Partendo dai finali: per essere una serie di alto profilo e alto budget, di livello produttivo assoluto, *Il commissario Wallander* scegli dei finali lividi, tesi ma implosi, raramente spettacolari e prossimi all’anti-climax. Il finale di “An Event in Autumn” è esemplare: la fotografia di Lukas Strebel, già tendente al cupo e al grigio-azzurro, si desatura ancora di più, tende alla monocromia mentre il commissario entra nel capannone del colpevole. Il quale si suicida, fuori campo. Nessuna impennata musicale, nessuna accelerazione di montaggio, come se Wallander tramutasse la sua vittoria professionale in fallimento umano. Questi codici di genere ribaltati e negati si estendono anche alle tecniche di messa in scena e di regia: la morte, il Male, le improvvise impennate di violenza assumono un distacco quasi formalista, mentre i momenti più personali acquistano connotazioni nervose, con la macchina a mano. Esempio calzante sempre dalla première dell'ultima stagione andata in onda: l’aggressione ad Anne-Britt, improvvisa e violentissima, con un enorme martello scagliato sulla testa della poliziotta, è ripresa in campo lungo, quasi lunghissimo, seguita da un plongée ad alzarsi che svela il corpo della donna e dei due cani uccisi nella colluttazione tra il commissario e l'aggressore. Per contro, i dialoghi di Kurt con la nuova compagna si macchiano via via di asprezza, la macchina si muove nervosa, il malessere del protagonista diventa codice di linguaggio. E nell’intrecciare stili e scelte di regia, la serie si apre a una lettura del prodotto televisivo alta che cerca i confini tra produzione in serie e “fabbrica dei prototipi”, tra narrativa d'appendice e grande “saga” esistenzialista, tra i metodi della televisione e la

capacità di scegliere ogni inquadratura, ogni snodo, ogni variabile tecnica propria del cinema. Non è un confine nuovo, anzi è il confine che la tv abbatte da circa 20 anni (partendo da *Twin Peaks* fino alla produzione HBO), ma è un limite che il giallo ha sempre tenuto a distanza, puntando sulla routine procedurale, affidandosi nei casi migliori alla finezza di attori e scrittori. Ciò che invece rende Il commissario Wallander una grande serie è l'importanza della regia: il che significa cura dei dettagli, dei movimenti di macchina, della tecnica e dello stile, di una resa che non passi solo dalla scrittura. Ma anche, forse soprattutto, una visione totale del prodotto, un approccio artistico differente da quello tradizionalmente artigianale, che vede nel singolo episodio, che per costo e durata è simile a un film europeo a medio budget, un unicum, un progetto a se stante i cui singoli temi, testi e sotto-testi diventano opera audiovisiva a tutto tondo. Lavoro che diventa ancora più meticoloso e impressionante se si pensa all'amalgama dei singoli film tra loro, più che episodi, pale d'altare che diventano trittici in cui le suggestioni e i cardini compongono un'unica grande tela su cui costruire il rapporto a più strati con lo spettatore. Un rapporto che mira all'empatia, quell'empatia che caratterizza lo stesso lavoro di Wallander, un rapporto che ha alla base il superamento dei confini che ne sono le fondamenta: quelli tra persone e tra nazioni, tra generi narrativi e codici formali, tra il poliziotto e il caso che segue. Confini che si fondono e svaniscono in un limbo fertile in cui far nascere nuovi modi di intendere e declinare il più tipico schema televisivo, il giallo.

Conclusione

Il commissario Wallander è una di quelle serie che può spiegare il perché la narrativa televisiva inglese è diventata negli ultimi anni la migliore, la più avanguardista e raffinata del mondo. Saper miscelare i generi più classici e abusati della televisione, il giallo e il poliziesco che risalgono alla notte dei tempi catodici [6], e anche prima a pensare ai serial cinematografici come *Les vampires, Fantomas, Dick Tracy* e *Charlie Chan*, con la consapevolezza contemporanea del mezzo, con la volontà e capacità di non fare solo intrattenimento e industria, ma anche cultura, destabilizzando da dentro il meccanismo con un protagonista che radicalizza i suoi colleghi del passato. Kurt Wallander è sfatto e disfunzionale come altri poliziotti, ma a differenza di loro non ha appigli, né il lavoro né la famiglia sono ancore a cui aggrapparsi quando la psiche vacilla, anzi sono i

baratri in cui si affaccia per guardare la fine. Il confronto più immediato, a livello di personaggio, è con Luther, il detective di Neil Cross (sempre per BBC) che fatica a tenere distinti il bene e il male, tanto che il suo angelo custode è una rossa psicopatica assassina che pare il diavolo, e finisce devastato nel corpo e nell'anima. In *Luther* esiste una forma complessa e sottile di catarsi che ne *Il commissario Wallander* è del tutto assente e che si può comprendere nei finali: *Luther* sublima in modo paradossale la ricchezza della sua scrittura con crescendo degni del cinema americano, roboanti, spesso parossistici e persino un po' grevi nel distacco tra la loro spettacolarità e la finezza del resto. E seppure il finale non è sempre lieto, la sensazione di fine di un incubo resa in *Luther* fa stare meglio lo spettatore e il personaggio. Ne *Il commissario Wallander* la mancanza di una liberazione finale grava sulle spalle del personaggio e non offre facili vie di fuga allo spettatore, costretto a fare i conti con tutto ciò che cova sotto la cenere del mistero la cui risoluzione apre nel protagonista (e di conseguenza in chi lo guarda) ulteriori voragini. Oltre i limiti del crime drama, *Il commissario Wallander* è una delle serie più problematiche in circolazione, vettrice di un tipo di tensione più prossima a certo cinema d'autore che alla buona televisione, che chiede allo spettatore di fare i conti con ciò che di solito si definisce giallo e che in questo caso veicola riflessioni e analisi intime e universali, psicologiche e politiche, che la rendono un vero e proprio saggio sulla condizione dell'uomo in quell'incomprensibile inferno che è la società contemporanea. Superando l'ennesimo confine che recinta la televisione, quello che fa dire allo spettatore «Sono meglio i romanzi».

Note

[1] Hanning Mankell, *Biography*, nel sito ufficiale di Henning Mankell.
[2] Martin Andersson, "Wall-and-or---den äkta Wallander", in «Sydsvenskan», 28 dicembre 2008.
[3] Jean Patrick Manchette, *Le ombre inquiete. Il giallo, il nero e gli altri colori del mistero*, Cargo, Napoli, 2006.
[4] Gerard Gilbert, "Wallander: Swede dreams are made of this - Features - TV & Radio", «The Independent», 23 giugno 2012
[5] Hanning Mankell, *Biography*, cit.
[6] Daniela Cardini, *La lunga serialità televisiva. Origini e modelli*, Carocci, Roma, 2004; Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Archetipo Libri, Bologna, 2008.

Capitolo 2

Biografia degli autori

Responsabile del progetto

Barbara Maio (1974) è Dottore di Ricerca in Cinema e Televisione (Università Roma 3, 2006). Ha pubblicato ampiamente sul cinema di genere, le serie tv (specialmente statunitensi e britanniche), il design nel cinema, l'estetica dei nuovi media. Fondatore e caporedattore della rivista *Ol3Media*.
Tra le sue pubblicazioni *HBO. Televisione, Autorialità, Estetica* (Bulzoni 2011), *La Terza Golden Age della Televisione* (Edizioni Sabinae 2009), *Buffy The Vampire Slayer. Legittimare la Cacciatrice* (Bulzoni 2007).
La sua ultima pubblicazione è *Cult Tv* (Rigel Edizioni 2013).

Contatti: Blog *Cult Television*, Sito Universitario, email.

Collaboratori

Kelly Andrade (1985) si è laureata al DAMS (Università Roma 3) in “Organizzazione degli Eventi Culturali e dello Spettacolo” con una tesi su “L'evoluzione della sigla nei telefilm dal 2000 a oggi”. Ha partecipato come membro della giuria popolare per la serialità lunga al Roma Fiction Fest nel 2008, e nel 2009 come stagista nelle sezioni “Lavori in Corso” e “Eventi Speciali” dello stesso Festival. Dal 2009 al 2011 ha fatto parte dello staff dei volontari del Telefilm Festival di Milano. In una serie le cose che maggiormente la colpiscono sono le sigle e i season finale.

Alberto Brodesco ha conseguito il titolo di dottore di ricerca presso il Dottorato internazionale di Studi Audiovisivi dell’Università di Udine. Lavora al Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale dell'Università di Trento. È autore di *Una voce nel disastro. L'immagine dello scienziato nel cinema dell'emergenza* (Roma, Meltemi, 2008) e ha pubblicato diversi altri articoli e saggi, alcuni dei quali reperibili qui. Nell’ambito dei Television Studies ha scritto di telefoniste erotiche e viaggi allucinanti. Si sta attualmente occupando della relazione tra teorie scientifiche e trame seriali.

Alice Casarini (1981) è dottoranda in traduzione audiovisiva presso l’Università di Bologna (sede di Forlì), dove ha già conseguito un master nello stesso campo (2008) e dove insegna interpretazione di trattativa inglese-italiano. Ha vissuto a lungo negli Stati Uniti e in Inghilterra e si occupa della percezione della cultura giovanile americana attraverso il doppiaggio e il fansubbing delle serie televisive adolescenziali. Ha pubblicato saggi su *Friends*, *The Big Bang Theory*, *Gossip Girl*, *Glee* e la saga di *Harry Potter*. Lavora come localizzatrice di videogiochi ed è responsabile della sezione sulle serie televisive di Cinema Errante. Il suo blog è su *Cinema Errante*.

Stefania Cava (1986) si è laureata in Lettere Moderne (2010) e Comunicazione e Culture dei media (2013) all’Università degli studi di Torino. Iscritta all’albo dei giornalisti come pubblicista dal 2011, ha collaborato con alcune riviste on line, seguendo anche la 68° edizione del Festival del Cinema di Venezia, nel 2010.

Chiara Checcaglini (1983) è dottoranda in Sociologia della Comunicazione e Scienze dello Spettacolo presso l'Università di Urbino, con un progetto sulla critica della serialità televisiva in Italia. Laureata in Cinema, Televisione e Produzione Multimediale a Bologna, è responsabile della sezione Serie Tv sui siti *Cinema Errante* e *Mediacritica*, sui quali scrive anche di cinema, fumetti e new media. Collabora inoltre con *Serialmente*, sito di articoli e recensioni di serie televisive.

Alice Cucchetti scrive di serie Tv americane e inglesi sul settimanale *Film Tv*, sul mensile *Nocturno* (dove cura le pagine televisive) e su *Serialmente*. Su *Mediacritica*, sito di cui è caporedattrice, parla anche di cinema, il suo primo amore. Si è laureata all'Università di Bologna in Cinema, televisione e produzione multimediale con una tesi su *Battlestar Galactica*, e le sembrava troppo bello per essere vero. Ha un debole per i paradossi temporali e per i muffin al cioccolato.

Giada Da Ros (1970) è una giornalista, laureata in giurisprudenza presso l'Università degli Studi di Trento, che scrive come critica televisiva dal 1991. Il suo maggiore expertise è nella fiction seriale americana e in questo campo ha pubblicato sia in Italia che negli USA. Nel 1996/1997 ha partecipato a "Laboratorio", stage per autori televisivi organizzato da AntennaCinema e Canale5.
Per Match Music ha realizzato come co-autrice il format "Roadside", presentato al Merano Tv Festival nel 1997. Fa parte della redazione di *Ol3Media*. In qualità di Presidente della CFS Associazione Italiana ha curato, per la SBC Edizioni, il libro *Stanchi*. Il suo blog è *Telesofia*.

Cristiano Dalpozzo (1971) è Laureato in Lettere Moderne all'Università di Padova. Collabora con diverse agenzie pubblicitarie, lavora come copywriter e come autore televisivo. Come autore e sceneggiatore ha partecipato alla realizzazione di diversi video musicali. È stato docente di Copywriting presso lo IED di Milano e di Teorie e tecniche della comunicazione audiovisiva e Scrittura creativa per i media presso l'Istituto Universitario Salesiano di Venezia-Verona (IUSVE) dove attualmente insegna Storia dei media e Storia e critica del cinema. Tra le sue pubblicazioni *Michel Gondry. Il gioco e la vertigine* (2011) e *Fuori campo. Dentro e oltre l'immagine cinematografica* (2012).

Gabriele De Luca (1982) si è laureato in filosofia presso l'Università di Pisa e ha conseguito un dottorato di ricerca, sempre in filosofia, presso la Scuola Normale Superiore. Si occupa principalmente delle tematiche della finzione, del verosimile, del mito, con particolare attenzione da una parte alla riflessione di Samuel Taylor Coleridge e Giambattista Vico, dall'altra al cinema, alla tv e ai nuovi media.

Ilaria Feole (1983) è laureata in Scienze della Comunicazione - Editoria e Giornalismo ed ha conseguito un Master in Critica cinematografica e sceneggiatura presso il Dams di Gorizia. Dal 2009 è redattrice del settimanale *Film Tv,* per il quale si occupa principalmente di cinema ma anche di serialità.

Sara Martin (1980) ha conseguito il dottorato di ricerca in Musica/Cinema/Spettacolo presso l'Università di Udine nel 2010 con una tesi sulla progettazione architettonica di Cinecittà. Ha insegnato Storia e tecnica della tv e dei nuovi media presso il dams Gorizia (Università degli Studi di Udine) e Ideazione e produzione cinetelevisiva. Nell'a.a. 2012-2013 è titolare del corso in Storia e tecnica della tv e dei nuovi media.

Biancalisa Nannini (1990) studia informatica presso l'Istituto Tecnico Industriale intitolato a Leonardo Da Vinci a Porretta Terme. Fra le mura di quella scuola tecnica nasce il suo amore per il Cinema, dovuto all'incontro con Chaplin, Kubrick, Lurhmann e moltissimi altri (oltre con i professori intelligenti che la spronano a coltivare questa sua passione). Una volta diplomata si iscrive all'Università degli studi di Firenze, C.D.L. Progeas, sotto la Facoltà di Lettere e Filosofia. Consegue al diploma di Laurea nel marzo 2013, discutendo una Tesi intitolata *Cinema, Rete e Blockbuster: il caso Dr. Horrible's sing-along blog di Joss Whedon*. Inoltre dal 2012 gestisce con i suoi ex-compagni di corso, il blog di critica cinematografica *Il Foro di Moore*.

Barbara Nazzari è laureata con lode in Linguistica Italiana e Civiltà Letterarie all'Università di Bologna, in entrambe le tesi di laurea approfondisce i rapporti tra disagio psichico e sociale e rappresentazione filmica, analizzando in particolare il lavoro di Roman Polanski, Neil Jordan, Ken Loach, Gus Van Sant e Marco Bellocchio e parallelamente comincia ad interessarsi al mondo della serialità televisiva. Attualmente scrive di cinema e serie tv sulla testata web *Cinema Errante* dove ha curato analisi e recap di *Breaking Bad, Game of thrones, How I Met Your Mother, The Big Bang Theory, The Killing* e altri. Inoltre nel 2012 è stata selezionata tra i finalisti al concorso "Scrivere di Cinema - Premio Alberto Farassino", promosso da My Movies e CinemaZero.

Ellen Nerenberg è Hollis Professor of Romance Languages & Literatures (Italian Studies) and Feminist, Gender, and Sexuality Studies alla Wesleyan University. Il suo *Prison Terms: Representing Confinement During and After Italian Fascism* (University of Toronto Press, 2001) ha vinto l'Howard R. Marraro Prize conferito dalla Modern Language Association. È co-editor e co-translator di *Marco Baliani's Body of State: The Moro Affair, A Nation Divided* (Fairleigh-Dickinson University Press, 2011) e autore di *Murder Made in Italy: Homicide, Media, and Contemporary Italian Culture* (Indiana University Press, 2012).
Il suo sito Internet.

Oriele Orlando è laureata in lettere moderne presso l'università degli studi La Sapienza, indirizzo Letterature Anglo-Germaniche, con una tesi sull'influenza delle opere di William Faulkner sulla bildung di Vittorini. Ha insegnato sia nelle scuole medie inferiori, che superiori ed è stata lettrice di Lingua Italiana presso un'università americana. Si occupa di Insegnamento dell'Italiano L2, Didattica e Nuove Tecnologie. Ama il trekking, la musica, la letteratura, in particolare quella americana e russa.

Attilio Palmieri (1987) Ha conseguito la laurea triennale in DAMS all'Università degli Studi di Torino con una tesi sulla Nuova Hollywood a partire da Incontri ravvicinati del terzo tipo. Nella stessa università ha conseguito la laurea magistrale con una tesi sulla serialità americana e i nuovi media. Ha pubblicato per Feltrinelli un saggio su Boris e la fiction italiana. Collabora da quattro anni con la Bibliomediateca del Museo Nazionale del Cinema di Torino "Mario Gromo". Da cinque anni scrive per la rivista di cinema on line *Gli Spietati* e da uno è redattore del blog di serie TV *Seriangolo*.

Luca Pasquale (1980) è laureato in Lettere Moderne (Unibo, 2005), Dottore di Ricerca in Letterature Comparate (Unibo, 2011) e Dottore magistrale in Filosofie della Conoscenza, della Morale e della Comunicazione (Uniurb, 2013). È stato professore a contratto di Storia e Critica del Cinema e di Cinema e Letteratura dal 2006 al 2011 (Unibo). Ha scritto e scrive di cinema, letteratura e serie tv. Insegna attualmente in Repubblica di San Marino.

Giulia Quintabà (1979) è laureata in Filmologia (Università degli Studi di Bologna, 2007). Adora i gatti, i vecchi film, le serie tv e i quadri preraffaelliti. Nella vita di tutti i giorni è web-editor ma sogna di diventare direttrice di un festival! Scrive di cinema per alcune riviste on-line e sul suo blog personale.

Elisa Rampone nel 2007 ha conseguito il titolo di Dottore di Ricerca in Letterature Comparate presso l'Università degli studi di Genova con una tesi sulla presenza e la natura del fantastico fantastico nel teatro musicale italiano e tedesco. Si interessa delle relazioni che legano arti visive e letteratura in particolare nell'ambito del teatro, senza tuttavia trascurare le produzioni cinematografica e televisiva. Ha tenuto diverse conferenze su autori prevalentemente tedeschi e ha pubblicato diversi articoli sul teatro musicale, sul musical e sulle relazioni fra cinema e fumetti su riviste nazionali e internazionali.

Emanuele Rauco (1981) laureato al DAMS dell'Università Roma 3, caporedattore per il sito *Cineforme*, ora *Cinem'art Magazine*, e per la rivista *Cinem'art*, redattore e inviato per RadioCinema. Scrive per *Four Magazine*, di cui è caporedattore, e altre testate on line ed è curatore di un programma radiofonico su cinema e musica, *Popcorn da Tiffany* su Ryar Radio. Collabora per le riviste

Il mucchio e *The Cinema Show* – primo mensile cinematografico per iPad – e per il quotidiano *L'opinione*. Collabora con *Bizzarro Magazine* di Laboratorio Bizzarro.

Anna Viola Sborgi ha conseguito il titolo di Dottore di Ricerca in Lingue e Culture Moderne – Letterature Comparate nel 2007 presso l'Università degli studi di Genova con una tesi sul ritratto visivo e letterario nell'avanguardia angloamericana e portoghese. I suoi interessi di ricerca comprendono lo studio dei rapporti tra arti visive e letteratura, l'analisi della produzione cinematografica e televisiva e dei suoi rimandi intertestuali. Ha presentato relazioni a convegni e pubblicato articoli in Italia e all'estero sulla letteratura inglese e americana e sul cinema e sulla televisione, in particolare sul cineasta inglese Derek Jarman e sul Cinema britannico degli anni Ottanta e sulle serie televisive *Gilmore Girls* e *Scrubs*.

Tito Vagni ha conseguito il dottorato di ricerca in Sociologia presso l'Université Paris Descartes – Sorbonne e in Comunicazione e nuove tecnologie presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM, dove collabora con la cattedra di Sociologia dei processi culturali. Svolge attività di ricerca presso il Centre d'étude sur l'actuel et le quotidien (CeaQ). Si occupa di teoria dei media e di sociologia dell'immaginario e della vita quotidiana. Tra le sue pubblicazioni: *Comunicazione come consumo. Teoria, modelli e pratiche nello studio dei media* (Milano 2012).

Miriam Visalli è Dottore di Ricerca in Discipline del Cinema (Università di Torino, 2006). Durante il post doc ha svolto attività didattica nell'ambito dei corsi di "Semiotica del Racconto Audiovisivo" e "Forme e Generi dello Spettacolo Radiotelevisivo". Svolge attualmente attività di ricerca nell'ambito degli studi culturali e visuali applicati al cinema e all'audiovisivo. Collabora alla didattica del corso di "Semiologia del Film" presso il corso di laurea magistrale in Cinema e Nuovi Media dell'Università di Torino. Recentemente ha scritto di police procedural, *Once Upon a Time* e *Person of Interest*.